

JÁTÉK CD-ROM MULTIMÉDIA PROGRAMOZÁS TESZTEK

PC X MAGAZIN

II.ÉVF. 12.sz. 1995.
DECEMBER 244 FT



IDG
HUNGARY

PC-X December

Itt a Húsvét!!!

Vagy, jesszusom, mit is írok, mi van, Karácsony?! Ja, Mikulás, Jézuska és Új Év. Akkor hát Boldog Kellemet mindenkinek! Megszokhattátok már, hogy ilyentájt, a karácsonyi játékörület előtt zsúfolásig tele az újság: most sincs ez másképp, minden apró felületet igyekeztünk kihasználni. Épp ezért itt ragadjuk meg az alkalmat, hogy bejelentsük, januártól upgrade-elik az irányítószámunkat: 1536-ról 1537-re! Ha belelapoztok a lapba, egyébként minden a szokásos: játékok, multimédia, programozás, ahogy az már lenni szokott. Véget ért az összes ez évre tervezett pályázatunk, a demokat a CD-X No.3-n találjátok: szavazzatok! Ha pedig még mindig nem fizettél volna elő: itt a soha-soha vissza nem térő alkalom, hogy alig egy hónap alatt egy álomszép robogóra tegyél szert. Egy picit helyezd jobbra a szemed a papíron, és máris megtalálod a feltételeket! Örömmel értesítünk minden 3D Studio rajongót, hogy januártól Kaiser úr feltámad, s újult erővel ismerteti felfedezéseit az új, 3D-s világból.

És hogy miért van Luke Skywalker és Darth Vödör a címlapon? Hát mert pillanatokon belül megérkezik a Wing Commander IV és a Rebel Assault 2. Demoikat megtalálod a CD-X-en, januárban pedig szorítunk egy kis helyet e két programocskának!

- 4 ● Hotline News – hírek innen-onnan
- 6 ● Asdendancy – új Outpost?!
- 8 ● Crusader – No Remorse
- 10 ● SU27 Flanker – orosz csodarepülő
- 11 ● Navy Strike – Traunak leesett az álla!
- 12 ● Heroes of Might and Magic
- 13 ● Thunderhawk 2 – lödd szét helikopterrel!
- 14 ● Dagger's Rage és Tyrian
- 18 ● NHL'96 – Giraffe-nak is leesett az álla!
- 19 ● Championship Manager 2 – focimanager
- 20 ● New Horizons – a Pirates-nél nem jobb

- 22 ● Paparazzi – nyomozó fényképezőgéppel
- 23 ● Papírrepülők és Endorfun
- 24 ● Thunderscape – az SS1 most is tarol
- 26 ● Realms of Arkania – király AD&D!
- 29 ● Fatal Racing – nem fatális, de nem is jó
- 30 ● Wizard's csodák – újra Quasar örület!
- 31 ● Film és video – mozitippek decemberre
- 32 ● Music City – Gyu bácsi CD-kedvencei
- 34 ● MS Scheduler és Timex karóra
- 35 ● MS Cinemania'96 – frissített mozi
- 36 ● MSWorks 4.0 – naná, hogy Win 95 alá
- 38 ● Demozóna – party riportok
- 39 ● VESA programozás – grafkártya-kódolás
- 40 ● Roswell – mi történt az ufonautákkal?
- 41 ● InterNET – tippek, érdekes site-ok
- 42 ● Aréna – kérdések és pofonok
- 43 ● Dr. MIDI – interwave-es nyálánkságok
- 46 ● HW Depo – PC házak és HW játék
- 48 ● Sampler CD – a menő-manó Cubase
- 49 ● CDi – Flashback, Cranberries
- 50 ● Rednex – multi-örület for Windows
- 52 ● Manóka-land és Kid's Farm
- 53 ● 3D Studio – Kaiser úr válaszol...
- 54 ● LightWave 3D – Gaborca a ray-tracerről
- 56 ● Multimédia – 3D grafika és chippek

Következő számunk 1996. január 8-án, hétfőn jelenik meg.

PC-X Számítástechnikai Magazin - megjelenik havonta
Kiadja az IDG Magyarországi Lapkiadó Kft.
Felelős kiadó: Bfró István ügyvezető igazgató
Címlap: Kondákor László
Felelős szerkesztők: Bognár Ákos (Mr. Chaos)
és Turcsán Tamás Péter (Shy)
A harmadik: Iván Csilla, a lapot tördeli: Söti
(Már nem annyira) friss hús: The Richfielder
A szerkesztőség címe: 1011 Budapest, Márvány u. 17.
Postacím: 1536 Budapest, Pf. 386
Telefon: 156-0337, 156-2967, 156-8291, 156-3211/259
Telefax: 156-9773, E-mail: PC-X@IDG.HU
Előfizethető a kiadónál közvetlenül postautalványon,
valamint átutalással az IDG

MKB 103-28016-7007 pénzforgalmi jelzőszámra.
Ára: 244 Ft, fél évre 972 Ft, egy évre 1944 Ft.
Hirdetésefelvétel: IDG Ker. Iroda és a szerkesztőség
Nyomás, kötészet: MESTERPRINT KFT.
Felelős vezető: Szilágyi Tamás
A megrendelés száma: 95.0490
HU ISSN: 1218-358X
Terjeszti a Nemzeti Hírlapkereskedelmi Rt.,
a Hírker Rt., az alternatív terjesztők
és a számítástechnikai szaküzletek
A PC-X-ben megjelenő anyagok bármilyen módon való felhasználása
csak a kiadó előzetes engedélyével lehetséges. A megjelent hirdetések
tartalmáért a szerkesztőség nem vállalja a felelősséget.
Design copyright by Shy & Mr.Chaos

 IDG
HUNGARY



Nekem már tele a hócipőm a Mikulással, hisz' látástól mikulásig dolgozunk a karácsonyi számon. Hál' istennek ez már az utolsó oldal, aztán uzsgyi a nyomdába! De mielőtt még lezárnánk a lapot, következzenek a

zúk, aztán találkozunk december 10-én, vasárnap a Computer Karácsonyon! És most pedig jöjjenek a sűrített játékok: a 10-11. oldalon írunk két repeszimulátorról, sorolj fel még tízet, s nyerhetsz egy U.S.Navy Fightert!

Egy kis játék...

játékok: a 30-33. oldalig a jól ismert és bevált Wizard's kupont, filmes és zenés játékokat találsz a 35. oldalon. HW játékunk befejeződött, a kuponokat nemsokára postáz-

Nem fért már el kérdésünk a 29. oldalra: a Gremlin a Fatal Racingen kívül fejleszt még mostanában néhány játékot – melyek ezek? Nyereményed, a Gremlin Interactive jóvoltából, egy Fatal Racing CD!

PC-X előfizetési akció!

CSAKIS ITT ÉS MOST, AZAZ HATALMAS NYEREMÉNYAKCIÓNK MINDÖSSZE EGY HÓNAPON ÁT TART! HA ELŐFIZETSZ EGY ÉVRE A PC-X VAGY A CD-X MAGAZINRA (2688 ILLETVE 3200 FT – ÍGY KÉT PC-X ILLETVE EGY CD-X MAGAZINT INGYEN KAPSZ!) 1995. DECEMBER 31-ÉN ÉJFÉLIG, RÉSZT VESZEL A JANUÁR 22-ÉN TARTANDÓ SORSOLÁSUNKON, ÉS

NYERHETSZ EGY ROBOGÓT!



MÁSODIK HELYEZETTÜNK KORFUI UTAZÁST KAP 35000 FT ÉRTÉKBEN, EGY SZEMÉLY RÉSZÉRE, A TANTÚRA UTAZÁSI IRODA AJÁNDÉKAKÉNT (BUDAPEST, VI. LÁZÁR U. 6. TEL.: 266-1386).

KISORSOLUNK MÉG ÖT EREDETI JÁTÉKPROGRAMOT, TÍZEN VISSZANYERHETITEK ELŐFIZETÉSETEK ÁRÁT, TOVÁBBI TÍZEN PEDIG CD-X VAGY PC-X ÉVES ELŐFIZETÉST KAPNAK!

LAPUNKBAN TALÁLSZ EGY SZÓRÓLAPOT A TOVÁBBI INFORMÁCIÓKKAL, ÉS EGY BEFIZETÉSI CSEKKET. NE FELJTSD EL NEVED, PONTOS CÍMED ÉS A MEGRENDELTEK LAP NEVÉT RÁÍRNI A CSEKK HÁTÁRA!

WORLD NEWS

INFO

Hotline

Jazz Jackrabbit Holiday Hare



Az Epic Megagames ezúton köszöni minden partnerének és üzletfelének az egész éves együttműködést, s kíván mindenkinek kellemes ünnepeket és boldog új évet! Mindezzel számunkra Jazz Jackabbit formájában realizálódik, aki ebben

májában realizálódik, aki ebben az egylemez demóban éppen az ünnepi nyúl szerepét tölti be (sajnálhatja az Epic Megagames, hogy a karácsony van év végén, s nem a húsvét!). A játék a már megszokott keretek között zajlik, a különbség a korábbi verzióhoz képest pusztán annyi, hogy átrajzolták a kezdőképet (Jazz télapó bácsi, lecsúszott álszakállal), hull a pelyhes fehér hó a címképernyőn, s két teljesen új bolygón kell tevékenykednünk. Az első egy havas táj, amelyen szilveszterező örült óriásegerek nehezítik meg a tárgyak összeszedését, a második pedig egy LEGO bolygó, az egész az építőjáték különböző elemeiből áll össze, DUPLO emberkék fejét kell leledőzni, miközben lövöldöző repülőgépek zúgnak el felettünk (szintén LEGO-ból), és rongybabák hajigálnak robbanó labdákkal. Minden Jazz-mániakus megnyugvására közlöm, hogy a feltettük CD-X-re!

Minden Kedves Olvasónknak Boldog Karácsonyt Kívánunk! PC-X



A számítógépről kezdőknek

Ez a nem túl vastag könyv az igazán kezdőknek készült. Leginkább az iskolai oktatás mellé tudom ajánlani, kiegészítő anyagnak. Annak a kisiskolásnak, aki most ismerkedik korunk legtöbbet használt segédeszközével, a Park Kiadó új kötete érdekes és hasznos információkkal szolgál. Figyelemfelkeltő, érdekes és humoros illusztrációk segítik a könyvben való eligazodást, ezzel együtt a tanulni vágyó érdeklődését is lekötik. Olvashatunk többek között a számítógép történelméről, őseiről. A „Programok és nyelvek” rész kicsit mélyebb vizekre evez, de igazán ötletes bevezetője – mely egy rajzos fejtető – és látványos magyarázatai igen olvashatóan teszik. Mit találunk még ebben a kiadványban? Választ kapunk arra, „Mi a számítógép?”, a memória, a lemezek, a meghajtók, és hogy „Hogyan vásároljunk PC-t?”. Általános iskolai számítástechnika órán nagyon hasznos segédanyagként szolgálhat.



Csilla



Windows 95 – Egy operációs rendszer legújabb nemzedéke

Az idei év számítástechnikai kulcsfogalma a Windows 95. Az új operációs rendszer megjelenése a fejlesztőket és a felhasználókat egyaránt fogalomváltásra sarkallja, s e folyamatban nagy fontossággal bír a rendszer alapos ismerete, s ehhez szükségünk van a jó szakkönyvekre is.

A Park Könyvkiadó gondozásában példás gyorsasággal jelent meg a „Windows 95 – Egy operációs rendszer legújabb nemzedéke” című kiadvány. A könyvet Brent Ethington neve fémjelzi, de tulajdonképpen a Windows 95 fejlesztőgárdájának tagjai írták, azzal a céllal, hogy (amint Brad Silverberg, a Microsoft PSD alelnöke írja a könyv előszavában) azok szemzőgéből mutassák be a Windows 95-öt, akik megalkották.

A könyv 330 oldalon, 23 fejezeten keresztül boncolja fel az új terméket. Áttekinti a Microsoft Windows operációs rendszereinek családját, elemzi a felhasználói felületet és a rendszerarchitektúrát, megvizsgálja a sarkalatos pontokat, mint pl. a hálózati szolgáltatások, a nyomtatás, a rendszerirányítás és a kommunikáció, utat mutat a telepítés és a konfigurálás dzsungeleiben, bemutatja a nemzetközi nyelvi, a multimédiás és a mobil lehetőségeket. A szakértők is számos témában csemegézhetnek (MS Exchange, Registry, TAPI, eszközmeghajtók stb.). Nem maradnak ki a Plug&Play („Magától Működik”) fogalmi sem, és képet kapunk a segédprogramokról, valamint a felhasználót segítő szolgáltatásokról is. A könyv utolsó fejezete pedig amolyan kiskaté, kérdések és válaszok formájában mintegy összefoglalja számunkra az addig olvasottakat.

A könyv küllemében is méltó az elismerésre: a borítók a Microsoft 95-ös „felhős égbolt” designjához illők; a szépen tördelt szöveget bőségesen megtűzdelték ábrákkal és képekkel. Nagy erénye, hogy a tekintélyes információhalmazt jól érthető megfogalmazásban tárja, nem utolsósorban Schlosser Tamás és Zahorecz János fordítói munkájának köszönhetően.

Ema Nymton

Figyelem!
Január 1-től megváltozik az irányítószámunk 1536-ról 1537-re

Fontos

A PGR hangja

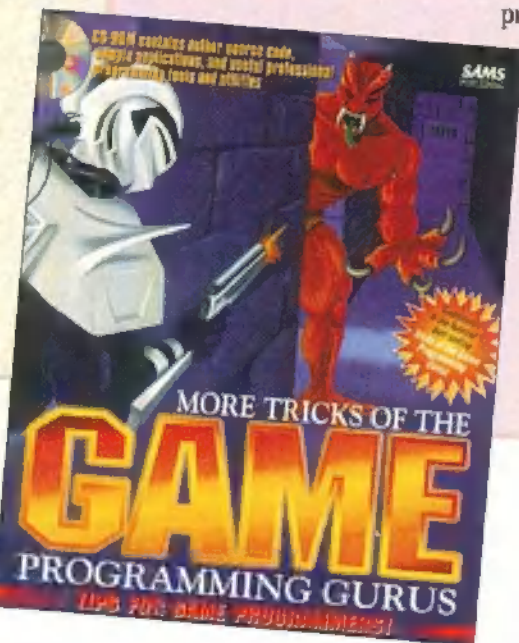
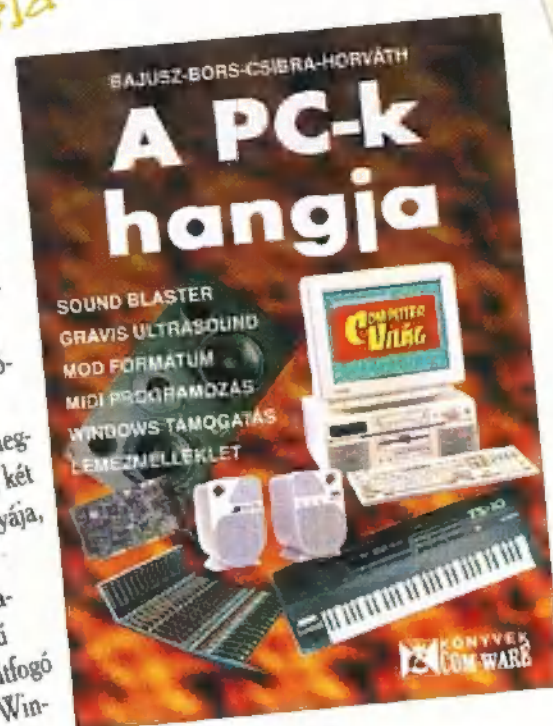
MORE TRICKS OF THE GAME PROGRAMMING GURUS

Azt hiszem vagyunk egy páran, akik egy-egy jobban sikerült játékot látva elgondolkoznak, vajon hogyan készülhetett. Nos, ez a könyv nekik, nekünk szól! A részletesen taglalt témák a következők: grafika programozása (SVGA, égerkezelés, képmegjelenítés), a 3D-s környezet elmélete és megvalósítása (Doom), speciális effektusok, tájképgenerálás, virtuális képernyőkezelés, memóriakezelés (real és protected), zene (MIDI és FM), optimalizálás, hibakeresés stb. Külön részben foglalkozik a könyv a program terméké alakításával: az ötlet megszületésétől a forgalomba hozatalig. Mindez kb. 600 oldalon, Borland és Watcom C, valamint Assembly

programlistákkal és egy CD-vel, amely a forrásokon kívül komplett programfejlesztési eszközöket, rutinkönyvtárakat, valamint egyéb hasznos segédprogramokat tartalmaz. Kapható a Software Stationben (165-4475), s bár nem olcsó, minden fejezete egyenként megéri az árát! Ha volna könyvekre pilométer, megkapná a Pc-X TOP-ot!

TRf

Ez a könyv december 2. hetében jelenik meg, a COM-WARE Kft. gondozásában. A kiadó elgondolása az volt, hogy egy olyan könyvet kellene csinálni, amelyet mindenki eredményesen forgathat, aki bármilyen szinten érdeklődik a számítógépes hang- és zenevilág iránt. Ennek érdekében megtalálható benne napjaink két legnépszerűbb hangkártyája, a Sound Blaster és a Gravis Ultrasound alacsony és magas szintű programozása, egy átfogó képzés a MIDI-ről, a Windows hangprogramozása, a népszerű MOD és S3M file-ok részletes leírása, valamint, hogy a hangok terén kevésbé járatosak könnyebben boldoguljanak a könyvvel, egy fejezetet a digitális hangrögzítés alapjainak is szenteltek. Terjedelme 400 oldal, a könyvhöz tartozó lemezen pedig több 100K példaprogram kapott helyet. Ára 1.499 Ft, a Computer Karácsony rendezvényen kedvezményes áron lesz megvásárolható. Megrendelhető a kiadótól, az 1519 Budapest, Pf. 363 címen.



Mérvő

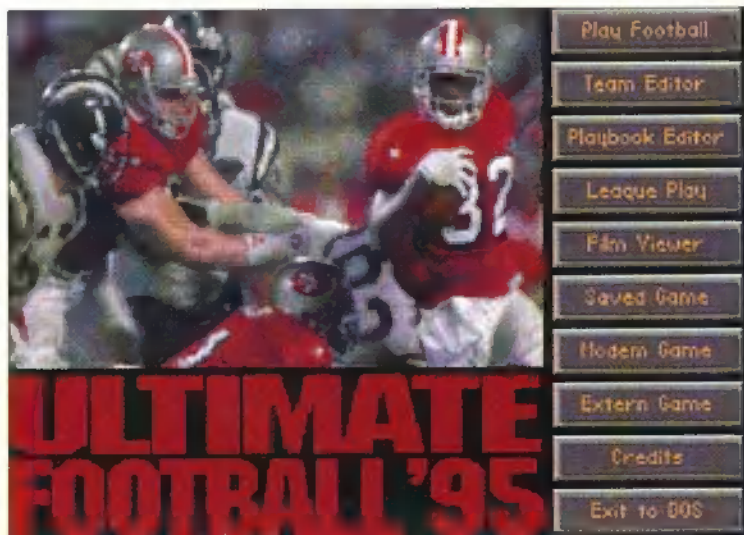
ULTIMATE FOOTBALL '95

A Microprose kiadásában nemrégiben jelent meg egy új focimenedzser program. Hogy mégis én írok róla és nem TRf, annak az az egyszerű magyarázata, hogy ez football, és nem soccer, magyarul amerikai fociról van szó. A játék szabályleírásától most eltekintek, mivel Mr. Chaos nagy valószínűség szerint idegrohamot kapna, ha egy ilyen játékról 2-3 oldalt írnék, márpedig ez alatt nehéz lenne megüszni az amerikai foci szabályait.

Azoknak viszont, akik – valamennyire – ismerik az idevonatkozó szabályokat, és szívesen vennék át egy-egy edző szerepét, nyugodt szívvel ajánlom ezt a CD-t, ugyanis mint menedzserprogram egész jó (TRf valami ilyenre vágyik európai fociban).

Kényelmesen összeállíthatjuk csapatunkat, sőt – és ez az, ami igazán érdekessé teszi – a csapat taktikai könyvét is átírhatjuk. Maga a játék lehet teljesen automatikus, amikor csak az óra pörög, és a játék állását látjuk a kijelzőn; lehet edző szemléletű, amikor is egy-egy akció előtt megmondjuk a taktikát, és ezután megnézhetjük az eredményt a pályán; vagy játékos szemléletű, de szerintem ez a rész viszonylag gyengére sikeredett.

Maga a grafika átlagosnak, vagy inkább az alattinak mondható, de egy menedzserprogramnak nem is az a célja, hogy elkápráztasson. Ehhez képest viszont kellemes meglepetés, hogy kérésre akár a teljes meccset, akár a legszebb jeleneteket rögzíthetjük későbbi élvezkedés céljából.



Giraffe

Végre itt van!

Hosszú várakozás után megjelent az első magyar nyelvű könyv a 3D Studio programról. Írója, több számítógépes modellezésről és animációról szóló könyv szerzője, Aurum. E könyve közel 500 oldalon keresztül, részletesen elemzi a 3D Studio Release 4 program alapjait, tárgyszerkesztésének, kamera és fényforráskezelésének, valamint a képek készítésének mikéntjét. A kötet jól érthető, közvetlen hangvételű, tutoriálszerű, magyarázó képekkel részletesen illusztrált, amely kezdők számára a programmal való megismerkedés szempontjából ideális, de részletessége és alaposága okán haladóknak sem haszontalan. Ára a terjedelméhez és az általa hordozott információmennyiséghez viszonyítva nem magas, afféval mindössze 1450 Ft. Megrendelhető a kiadó címen: AURUM DTP Studio, 5430 Tiszaföldvár, Ószőlő Fő út 64.



ASCENDANCY

ASCENDANCY

STRATÉGIA

GAME-PORT

A MASTER OF ORION SIKERÉN FELBUZDULVA, A VIRGIN ELKÉSZÍTETTE A KATEGÓRIÁJÁBAN EDDIG LEGKIVÁLÓBB ŪRSTRATÉGIAI JÁTÉKOT, AZ ASCENDANCYT. EGY TUCATNYI JELZŐ TÓDULT AGYAMBA A JÁTÉK MEGPILLANTÁSOKOR. CSODASZÉP, KELLEMES, SZELLEMES, SZÓRAKOZTATÓ... A „HELYZET A KÉSŐBBIEKBEN FOKOZÓDOTT!” MA UGYAN MEGÉRKEZETT A HÍR, MISZERINT KÉSZÜL A MASTER OF ORION 2.

Assuk, miért ez a lobogás részemről? Kezdjük az elején: amikor megérkezett, gyorsan felinstalláltam, s csodálatos módon nem foglalta el az egész winchesteremet. Cserébe viszont egy remek játék állt rendelkezésemre. A stratégiai programok széles skálájából egy valami emeli ki, az, hogy nagyon könnyű a kezelése. A szokványos stílusban adott egy bolygó, némi tudomány és semmi más. Innen a játék végéig nagy halom fejlesztést kell végrehajtanunk ahhoz, hogy mind nagyobb és pusztítóbb űrhajóink dacoljanak az ellenség sosem lanyguló hullámaival. Az Ascendancy tartalmaz egy Sim City-szerű bolygófelszín tervezgető részt is. A bolygóink felszíni építményei természetesen függenek technikai fejlettségünktől is. Az első próbajáték alkalmával az űrbeli építkezések lehetőségei sokáig elkerülték a figyelmemet, s emiatt a flottám viszonylag későn kezdett megizmosodni. Az űrlétesítmények védelmi szempontokat is szolgálnak, sőt a szerelődokk is itt helyezkedik el.

Apró örömök adódnak a játék folyamán. Van benne egy nem túl intelligens diplomáciai rész, amely néhány opciójával a



Ez a szimpatikus fickó a barátunk?



Ennyien lennének az univerzumban?

találmányok. Buli kitapasztalni az újabb eszközök működését és hatásmechanizmusát. Nagyszerű űrhajókat, űrgamákat tervezhetünk, remélve, hogy ez már a tökéletes variáció.



A találmányok szövetségének rendszere...

Állandó feladatot ad a bolygók menedzselése is. Szinte soha sem lehet abbahagyni, mert olyan, mint egy kert, ahol mindig találunk valami apróságot. Sok ilyen apróságra döbbszemtem rá, melyeket meg is osztok veletek.

- Sokféle nehézségi szinten játszhatunk.
- A különböző fajok más és más speciális tulajdonsággal rendelkeznek, amelyeket nem árt kihasználni.
- Dokk nélkül nem módosíthatjuk az űrjárműveinket.
- Ha nem szerelünk hagyományos hajtóművet az űrhajóra, még nyugodtan pályára állíthatjuk. Igaz, onnan egy tapodtat se mozdul, nyugodtan le lehet lógni.
- Ha tucatnyi pajzst helyezünk el a hajónkon, automata csata esetén az összes pajzsgenerátor bekapcsol, és teljes energiakészletünket leszívja.
- Ha csak egy pajzst helyezünk el, nagyobb hatékonysággal védhetjük hajónkat, tüzerönk jobb teljesítménye mellett.
- A fegyvereink is a generátorokat használják.
- Stratégiai fontos pontokat kemény űrhajókkal őrizzünk.
- Az intergalaktikus közlekedés „starlane”-eken folyik.
- A fejlesztés sebessége függ a bolygók technikai szintjétől.
- Hasznos nagyobb ipari bolygókat kialakítani, fegyverkezési célokból.

- Nem biztos, hogy a legjobb fegyverek a leghatékonyabbak.
- A dokkokban lehet hajóink állagán is javítani.
- A bolygók felszínén is különböző hatékonysággal építhetünk.
- Koncentráljunk arra, hogy a hátszágunkba ne törhessenek be az ellenséges hajók.
- Ha lehetséges, tartsuk távol őket a gyártókapacitásunktól is.
- Egy körben, egy bolygó, csak egyféle dolog előállítására képes.

A játék egyetlen antipatikusa az endszekvencia, ha győztünk, a program gratulál, majd az égvilágon semmi sem történik. Ez eléggé kiábrándító, a többi rész azonban nagyon kellemes. Gyakorlott stratégiáknak mégsem ajánlom, mert a gép ellenállása nem erős. Annak idején egyes mazochisták, impossible módban végigjátszottak Master of Orionjához képest könnyű, gyalog séta.

Shy
(shy@idg.hu)



Gigavédelem és megatüzerő...



ASCENDANCY
VIRGIN/LOGIC FACTORY

DX-33, 8 MB RAM, 7 MB
HARD DISK, SB 16, GUS, MS
MOUSE, DOS 6.0, WIN 95

KELLEMES GRAFIKA, EGYSZERŰ KEZELÉS, JÓ FELBONTÁS...

NEM TŪL NEHÉZ, NEM JELENT KOMOLYABB KIHÍVÁST...

Érdekli Önt a multimédia?

Önnek vannak elképzelései, ötletei. Számítógépével alapjában véve elégedett. A legújabb szoftverei már csak installálásra várnak. Semmi nem hiányzik?

Esetleg az új szoftver CD-ROM-on található és még nem találta meg hozzá a megfelelő meghajtót? A monitoron éles, torzításmentes képet szeretne látni, ragyogó színekkel? Vagy néha szeretne kikapcsolódásként zenét hallgatni? Kellene egy csúcsmínőségű audio berendezés, tetszetős kivitelben, amely a magas és a mély hangokat egyaránt kifogástalanul visszaadja?

Gondolja végig, talán mégis hiányzik valami!

A Sony multimédia perifériák között megtalálja mindazokat az egységeket, amelyekre a magas színvonalú multimédia alkalmazásokhoz szükség van:

- 15", 17" és 20"-os monitorok a Trinitron képcsövek feltalálójától
- CD-ROM meghajtók a CD feltalálójától
- a monitor mellett, fölött, alatt elhelyezhető hangszórók a szórakoztató elektronikai piac vezetőjétől

Minden együtt van – a Sony-nál!

Érdekli a dolog? Forduljon helyi márkakereskedőjéhez és keresse a Sony termékek között pl. a

- magneto-optikai meghajtókat
- floppy disc meghajtókat
- DAT streamereket
- CD-ROM író-olvasó egységeket

R.A. TRADE Kft.

2040 Budaörs, Tel.: 06-2331 7300

COMPUTER BOLT

1134 Budapest, Tel.: 01-153-0382

KVENTA

1067 Budapest, Tel.: 01-269-5262

WALTON NETWORKING Ltd.

1077 Budapest, Tel.: 01-267 9006

AKCIÓJÁTÉK**GAME-PORT**

HOSSZAS KÖNYÖRGÉSEK UTÁN SIKERÜLT ELLOPNOM SHYTÓL A JÁTEKOT. LEGÚJABB SZERZEMÉNYEMMEL VIGAN ROBOGTAM HAZA, BELÖKTEM A CD OLVASÓBA, ÉS ITT ÉRT AZ ELSŐ POFON (NEM SOK LESZ): CSAK SOUND BLASTERT ISMER FEL A PROGRAM. (SAJNOS A GUS EMULÁCIÓJÁVAL NEM MENT). DE AMIKOR BETÖLTÖTTEM, MINDENÉRT KÁRPÓTLVA ÉREZTEM MAGAM...

Atörténet egy nem is olyan távoli jövőben játszódik, ahol egy világcég, a WEC (World Economic Consortium), a politikai egység nevében meg akarja szerezni a világ feletti hatalmat. Egyes köröknek (ide tartozunk mi is) ez nem különösebben tetszik. Maroknyi lázadók terrorista akciókkal próbálják megakadályozni a világ pusztulását, ahová a WEC vezetése taszítaná.

Szerény személyünk egy ún. Silencer, ami egy genetikai úton megberhelt gyilkológépet takar. Voltaképpen a WEC fejlesztette ki a technológiát, de sajnos (mármost az ő szempontjukból) nem sikerültünk tökéletesre: érzelmileg túlságosan labilisak lettünk, és erkölcsi érzékünk is túlfejlett. Ez azt eredményezte, hogy hamar észrevettük, hogy a rossz oldalon állunk, és mentve ami még menthető, gyorsan csatlakoztunk a lázadókhoz. Persze a történetben először mindenki csak úgy fog ránk tekinteni, mint egy spionra, de később egyre többek szimpátiáját szerezzük meg. Lesznek még árulók, elrabolt parancsnokok, blablabla...

Térjünk a lényegre! Az indítás után ne lepődjön meg senki, ha nem történik semmi, egy ideig csendben dolgozgat a gép. Attól függően, hogy az installálás (30 vagy 55 meg kell neki a winsin) során kis vagy nagy képernyőt választottunk,

CRUSADER: NO REMORSE

láthatjuk az intro légyi-szokként vagy szép nagyban, de akkor becsikozzák kicsit (én ez utóbbit használtam, annyira nem volt zavaró).

Az introban nem csalódtam, nem volt vele semmi baj. A főmenüben indíthatunk új játékot, tölthetünk, menthetünk (a játékból is ide lehet kilépni, ezért lehet menteni), megnézhetjük az alkotókat, beállíthatunk egy-két opciót, és kiléphetünk a DOS-ba. Számunkra egyelőre az első a legérdekesebb, úgyhogy ne habozzunk tovább, kattintsunk rá. Rögtön választhatunk is a négy nehézségi szint között. Ezek között sok különbség van: gyorsabbak a kamerák, a mi fegyvereink kevesebbet, az ellenségé többet sebeznek (tehát minden ellenség erősebb, mi meg gyengébbek leszünk), a leggyengébb szinten az egyik fegyverhez végtelen lőszerünk van stb.

Ha már itt tartunk, nézzük át milyen tárgyak vannak:

Lövedékes fegyverek:

– BA-40 „Patriot” félautomata pisztoly: gyenge kis pisztolyka, de mivel a legkönnyebb szinten végtelen golyónk van hozzá, ezért akkor hasznos. 20 lőszeres tárat kapunk mellé. Nehezebb szinteken én gyorsan lecseréltem. A WEC fegyveres erőinek alapfegyvere.

– BA-41 „Peacemaker” félautomata pisztoly: nagyjából ugyanaz, mint az előző, csak kicsit erősebb, és egy 30 lőszeres tárt is rakható bele. Általában az ellenfél testőr típusú emberei vannak ezzel felszerelve.

– RP-22 „Conciliator” géppisztoly: félautomata géppisztoly. Egy lövésre két golyót ereszt meg a 60-as tárból. A WEC Biztonsági Kartelljének tagja és néhány civil kedvelt fegyvere. Én nem használtam.

– RP-32 „Pacifist” félautomata roham-géppisztoly: az előző továbbfejlesztett változata. Ugyanazon tárból már három golyót lő ki egy lövésre. A WEC katonai alakulatai használják. Az egyik kedvenc fegyverem volt.

– SG-A1 „Conformer” puska: kezdetekben hasznos darab. 12 lőszeres tára van.

– AC-88 „Reaper”: én kézi ágyúnak mondanám. A leghatásosabb löfegyver. A másik kedvencem. Ugyanolyan löszert használ, mint az SG-A1-es, csak már félig automatán, vagyis majd' kétszer olyan gyorsan lő.

– AR-7 „Spitfire” AP-MRL (Anti-Personell Multiple Rocket Launcher): az egyik rakéta-kilövő. Egy lőszeréből három kis propelleres rakéta lesz, amelyek 45 fokként elrepülnek és szép nagyot robbannak. 8 lőszer van egy tárban. Meglehetősen hasznos.

– GL-303 gránát kilövő: lősz és robban. Semmi különös, 10-es tárral. A WEC-esek elég gyakran használják. Kezdetben nem árt.

Energia fegyverek:

– PA-21 „Arbitrator” lézerpisztoly: egy szép lézersugarat lő ki. Nem használtam.

– PA-31 „Adjudicator” lézerpuska: az előző továbbfejlesztése. Kicsit erősebb, kicsit gyorsabb, de semmi különös.

– PL-1 „Unifier” plazmapuska: marha erős plazmasugarat lő ki, és az ellenfél helyén (feltéve, ha nincs rajta páncél) egy kis szénkupac marad. Különösen hatásos faligolyók és robotok ellen. Teljesen automata, másodpercenként hatot lő.

– EM-4

„Vortex” elektromágneses puska: robotok ellen

tervezték, ezért emberekre nincs túl nagy hatással (kis égési sérüléseket okoz).

– UV-9 „Pulsar” ultraviola puska: a legpusztítóbb fegyver, amit valaha felfedeztek. Előfordulása szerencsére ritka.

Robbanószerke:

Detpac: teljesen egyszerű távirányításos bomba. Ötven méteren belül kell lenni a robbantáshoz. Ha egyszer letettük, akkor a „B” gombbal lehet felrobbantani.

Limpet Mine: mozgásérzékelő akna. Ha leteszed, van három másodperc, hogy elpucolj a helyszínről, utána minden fél méteren belüli mozgásra robban.

Spider Bomb: egy lábakon járó bomba, amit egy joystickkel lehet irányítani. A játékban ez úgy működik, hogy miután aktivizáltad, arra megy amerre fordulsz, és amikor nekimegy valaminek, akkor robban. Ebből következik, hogy nem érdemes úgy lerakni, hogy a faltól fél méterre vagy és a fal felé fordulsz...

Egyéb felszerelések:

Ionic Generator: egy közepesen erős pajzsgenerátor, ami a lövedékes fegyverek golyóinak kinetikus energiáját csökkenti le, tehát kisebb erővel fognak beléd csapódni.

Plasma Generator: valamivel erősebb, mint az előző, plusz még valamennyire véd az energiafegyverek lövedékei elől is.

Graviton Generator: megváltoztatja a tér-időt a lövedék körül, és így akadályozza meg a becsapódást. Eddig semmilyen ismert lövedék nem képes áthatolni rajta. De hogy ne legyen túl rózsaszín az élet, eszméletlenül sokat fogyaszt.

EMP Inhibitor: kis szerkezetű, mely az összes robot működését időlegesen leállítja. Ez is nagyon sokat fogyaszt, úgyhogy csak nehéz helyzetekben érdemes használni.

Medikit: gyógyító láda. Állítólag mellékhatásai vannak, én nem tapasztaltam.

Power Cell: elemtöltő. Minden fajta elemnek kb. 1/3-át tölti fel.

Elemek: három fajtája van: a kémiai, a hasadóanyag (fission) és a fúziós (fusion). Mindegyik kb. kétszer olyan erős, mint az előtte lévő. Kezdetben az elsővel rendelkezünk, így ne csodálkozzunk nagyon, ha akárhogy töltjük, az energijelző csík csak az egynegyedéig megy fel (lesz az még másképp is).

Nagyjából ennyit a tárgyokról. Még egy dolog fölvehető a játék folyamán: a kódkártyák. Ezek különböző színű körrel díszített kis kártyák (könnyű felismerni). A megfelelő színű kártyaolvasókba kell behelyezni őket (azért mert a kártya is piros, és az olvasó is, nem biztos, hogy egyeznek). A kártyák nem kerülnek be az inventoryba, nem onnan kell használni őket, hanem a kapcsolót kell használni, és ha nálunk van a megfelelő kártya, akkor aktivizálja azt a valamit, amit az a kapcsoló kapcsol.

Az irányítás:

Lehet egérrel is, de én inkább a numerikus billentyűzetet ajánlanám. Ha be van nyomva a Num Loc, akkor az oldalra nyilakkal foroghatunk, a 8-assal előre mehetünk, a /-rel és a 2-essel a fegyvert előhúzza araszolgathatunk előre/hátra. Az 1-3-mal gurulhatunk jobbra/balra (ez a leghasz-

nosabb mozgás), a 7-9-cel oldalazhatunk. Ha kinyomjuk a Num Lockot, akkor a Silencer arra mozog, amelyik irányba nyomod a nyilat.

Vannak a Num Locktól független billentyűk is: a '*' a fegyverek közt váltogat, a '-' a tárgyaink közt. Ha a '+'-t megnyomod, akkor a képernyőn tudsz használni valamit: megjelenik egy szürke nyíl, amikor azon a tárgyon van, amit használni akarsz. A bázison ugyanígy lehet beszélgetni az emberekkel is. Van még a '0', ezzel löni lehet, és a ',' amivel a kezében lévő tárgyat lehet aktivizálni.

Fontos funkció még a futás: Shift + iránnyal lehet futni. A futás végén a pacák mindig előkapja még a stukkert, és úgy áll meg.

Ezen funkciók általában megtalálhatók más helyeken is a billentyűkön, de most nem írom le mindet. Ha valakinek nagyon kell, úgyis megkeresi.

Ezt így elsőre nehéz lehet megjegyezni, de ahogy játszik az ember, folyamatosan belejön.

És most az ellenséges katonákról. Több fajta akad:

így az közvetlenül az életerőnket csapolja meg, nem is kicsit.

– Solartron: nagy sárga lépegető. Erről nincs adat, új fejlesztés. Gondolom a Vetron továbbfejlesztése. Ez nem rakétát lő, hanem valamilyen eszméletlenül erős energiasugarat. Kb. ugyanolyan veszélyes, mint a Vetron.

A falakon vannak automata fegyverek és kamerák. A fegyvereknek különböző fajtái vannak (gépágyú, lézeres, rakétás stb.). Ezen belül két fajtája van még: az egyik fajta tagjai ugyanúgy 180 fokban cirkálnak, mint a kamerák, és ezeknek is van egy kis befogási idejük, míg a többi nem áll ki a falból és csak egyenesen tud löni. Ez utóbbiak általában csak akkor lönek, ha elmész előttük, vagy ha rálépsz az előtte lévő kapcsolóra. A kamerákat aránylag könnyű kilőni. Nem mindegyik van rákapcsolva a riasztóra, de legtöbbjük igen.

Ahogy bandukolsz a terepen, biztos találkozol majd terminálokkal. Ezek vajszerű képernyők, amik többségükben hülyeségeket írnak ki, de néhányuk fontos információkat közöl, és néha még robotokat is tudunk velük irányítani.

Ne menj el a kameraállomások mellett sem. Ezek szürke, robusztus, kis kék képernyős terminálok, és egy másik helyiség kameráiba lehet betekintést szerezni velük.

A bázison még egy fontos dolog van. Ha kilépsz a teleporter ajtaján, rögtön balra ott lesz a V-Mail képernyő. Ha ráklickszel, megnézheted miből hányat nyírtál ki, és ugyanitt tudod megnézni a Maxis tábornoktól jött üzeneteidet.

És most egy-két tipp:

- A robotoknál van egy külön mozgásfázis, amikor látszik, hogy löni akarnak. Ilyenkor kell bevetődni egy fedezék mögé. Mivel ilyen lövés állásban nem tud mozogni, ezért feláll, hogy közelebb jöjjön, és ilyenkor lehet újra kigurulni, majd belenymatni egy-két golyót.
- Weaselnél lehet bevásárolni. Ahogy nehezedik a



Bevetés előtt idilli a hangulat!

– Guard: egyszerű őr. BA-40-nel vagy néha BA-41-gyel van felszerelve. Gyengén kiképzett, és nem túlságosan képzett. Nem egy nagy ellenfél. Onnan lehet felismerni, hogy fehér közep-kori-szerű sisakja van.

– Soldier: hivatásos katona. Felszerelése BA-41 vagy PA-21-es lézerpisztoly. Ezek sem sokkal jobban kiképzettek, de soha nem futamodnak meg (igaz a Guard sem – még soha nem maradt rá ideje). Szép fehér golyófeje van.

– Special Forces: két fajtája a normál és az elit. Mindkettő feketébe öltözött, de míg a normálnak szürke a „szeme”, addig az elit csapatoké piros. Az előbbieket AR-7-essel vagy egy PA-21-essel hadonásznak, míg az elit csapatok PA-31-gyel vagy PL-1-gyessel. Azonkívül ezeknek már páncéljuk is van, tehát a ruhájuk bizonyos fokig golyóálló.

– Enforcer: az igazi ellenfelek. Az elit elitje. PL-1-est vagy AC-88-ast használnak, és plazma pajzsuk van. Bármilyen körülmények között igen veszélyes találkozni vele.

– Silencer: nem tartozik a szokásos erőkhöz – különlegesen kiképzett gyilkológépek, avagy a Tökéletes Katonák (kis hibával – ami nálunk is előfordult). Felszereléseiket és fegyvereiket teljesen szabadon választhatják meg. Jellegzetes riktó piros uniformisuk, ami egyben bizonyos védelmet nyújt (enélkül egy golyótól feldobnánk a talpukat).

Ennyit a katonákról, jöjjenek a robotok:

- MS-40 „Roaming Susan”: kis lánctalpas ketyere, gépágyúval. Nem veszélyes.
- MS-110 „Android”: az MS-40-es jócskán továbbfejlesztett, ember formájú variációja. Erősebb gépágyúval vannak.
- AP-4210 „Thermatron”: kétlábú lépegető, jó erős gépágyúval.
- AP-4400 „Vetron”: az előző jobb verziója. Eszméletlenül veszélyes, mivel rakétákat lő ki, és azt a pajzsok nem fogják fel (kivéve a Graviton, de az csak a végén lesz nekünk),

játék, egyre jobb cuccai lesznek – egyre drágábban...

- Pénzt hullarablásból lehet szerezni.
- Egyszerre csak öt fegyver lehet nálad.
- Max. húsz tárat vehetsz fel vagy meg minden fajtából.
- Medikitől és Energy Cube-ból csak tíz-tíz lehet nálad.
- A kódkártyák általában a nekik megfelelő kártyaleovasó közelében vannak. Bármelyiket látod meg előbb, elkezdheted keresgélmi a párját!
- Az ajtókat berobbantani is lehet (legfeljebb nem egy rakétával).
- Vannak töltőállomások: amin keresztül van, az az életerőt, amin egy nagy G betű, az az energiát tölti.
- Ha belépsz egy szobába, először mindig a kamerákat nyírd ki!
- Lehetőleg úgy lépj (gurulj) be a szobába, hogy a kamerák ne pont feléd nézzenek.
- Ha mozogsz, a kamerák nehezebben fognak be.
- Ha nem sikerült elkerülnöd a riadót, legalább ha-



mar kapsold ki! A falon lévő villogó piros téglalapokat kell megnyomni.

– A csapatokat mindig tekerd meg! Legfeljebb újra elzáród, ha nem tetszik a hatása. Elzárni csak akkor lehet, ha már teljesen kialakult a gőz vagy láng, tehát ne tekerd meg gyorsan újra, ha látod, míg kibukik a gőz, mert nem fogja elzárni.

– A DATALINK-et mindig olvasd el! Ez egy kis képernyős műszer a tárgyaid között.

– Minden számítógépet nézz meg!

– A számítógépből kiolvasott kódokat általában a közelben kell felhasználni, akárcsak a kártyákat.

– Takarékoskodj a lőszerrel!

– Ne lödd szét a töltőhelyeket!

– Egy teleporter számodra akkor aktív, ha az oldalán villog a hat lámpácska. Ha nem, akkor az a túldoldalról egyirányú utca.

– Ha a bázison eldobod az egyik fegyvered (CTRL+D), akkor azt a következő küldetés után a ládádban találod meg (nem nehéz megtalálni – az egyetlen láda a bázison).

– A zöld ládákat mindig foszd ki!

– A széfeket se hagyd ott!

– Az embereket ne égesd el, mert igaz, hogy marha jól néz ki, amikor az égő pofa szaladgál, de a felszerelését már nem tudod hasznosítani.

– A gyárakban a ventilátorokat, a hivatalokban a légkondi rácsait mindig lödd ki.

– Általában mindent löjél, amit befog a célkereszt.

– Ha meglátsz egy kis savat (zöld lityó), rögtön mentsd ki, mert egy-kétszer úgyis beleesel.

Értékelés:

Szuper!!! Két negatívuma van: az egyik, hogy kevés hangkártyát ismer, a másik, hogy tipikus Origin játék. Megint kicsit elszállt az agyuk. Az én 486DX2/66-omon épphogy eldöcögött (de még így is élvezhető volt – tehát ez nem csak a minimum konfiguráció, amin elindul, hanem a minimum is amin élvezhető). Pentiumon már gyönyörűen futott.





NAGY FÁBA VÁGTA FEJSZÉJÉT A MINDSCAPE. THE FIGHTER COLLECTIONS CÍMMEL EGY SZIMULÁTOR-SOROZATOT INDÍTOTT EL, MELYNEK ELSŐ DARABJA AZ EGYIK LEGHÍRESEBB SZOVJET, MOST MÁR OROSZ GYÁRTMÁNYÚ VADÁSZGÉPEL, A SZUHOJ SU-27-SSEL FOGALKOZIK. A WIN95 ALATT FUTÓ REPÜLŐSZIMULÁTOR TELJES EGÉSZÉBEN OROSZ MUNKA!

SU-27 Flanker

nagyon-nagyon ritkán lát az ember! De stílusos, és nem utolsósorban helyénvaló. A dokumentációban minden műszer angol leírása megtalálható, de az orosz ábécével is ki lehet magunkat ismerni a dzsungelben. Természetesen megtalálható a műszerfalán a fegyverzetállapot-ellenőrző kijelző, a kombinált állásszög/G-terhelésmérő műszer. A sebességmérő a Mach-számot is mutatja. Feltűnik az 1000 méterig használható rádió-magasságmérő, ezen magasság felett a barometrikus magasságmérő használható. Nem hiányozhat a variométer sem. A konfigurációs képernyő egy pillantásra is elárulja a futóművek, az ívelőlapok, a féklapok és a fékernyő állapotát (bizony, a megálláshoz szükségeltetik az ernyő). Érdekes dolog jelez vissza a magasságstabilizáló rendszer; a robotpilótától függetlenül lehet ezt a berendezést a gép vízszintben tartására használni. Persze azért az autopilóta is ott kuksol a műszerfalán. Fontos és igen összetett műszer a (megpróbálok pontosan megfogalmazni) műhorizonttal egybekötött navigációs berendezés. Ez nemcsak a gép 3D-s helyzetét, hanem az elcsúszást és a következő navigációs ponthoz szükséges irányt is közli. Egyenesen ideális akkor, ha semmit nem látunk. Hogy ne legyen egyszerű a dolgunk, van még egy hasonlóan

terepviszonyok. Én viszont nem hiszek a véletlenekben. Ezek tudnak valamit... A sztori szerint az ukránok és a Krim-félsziget 1995. őszén kikiáltják a függetlenségüket. Ez nem igazán megnyerő az Ukrán Parlament szerint, és rosszallásuk jele a hadsereg helyszínre küldése. Ezt viszont az oroszok nehezményezik, és ők is csapatokat vonnak össze a térségben. Elfoglalnak néhány katonai repteret, és légi úton megkezdődik az erősítés felvonultatása. Erre válaszul az Ukrán Légvédelem Kercs mellett „csobbant” egy IL-76-ost, melynek fedélzetén orosz ejtőernyősök találhatók. Az oroszok visszavágása két Tu-22M3 képében realizálódik, melyek Su-27-es kísérettel csapást mérnek az ukrán légvédelmi rendszerre. Ezek után kitör a pokol... Az UN természetesen fejest ugrik a káoszba, megjelennek a NATO erői a térségben. A szembenálló katonák egy kissé másképp gondolják a probléma megoldását, mint a politikusok. Itt kapcsolódhatunk a történésekbe. No, de ez csak fikció...

A felszállás viszonylag egyszerű, teljes utánégés, 250-nél orr fel, futó be, 100 méternél flaps up. Let's go (már ha megfelelően gyors a hardware-ed... remélhetőleg a full verzió már gyorsabb lesz)! A levegőben viszont nem igazán lesznek unalmas perceink. A légi célok ellen változatos fegyverzetet használhatunk. A Su-27-es fő fegyverzete a Vimpel R-27 (AA-10 Alamo) közép-hatótávolságú (70-80 km) légiharcrakéta. Ez a rakéta rendelkezett először a „fire-and-forget” képességgel, azaz a kilövés után nem kellett vele törödni. Két főbb változata van: infravörös és radarirányítású fejjel. Ebből egyszerre hat darabot képes a Su-27-es hordozni. A másik, igen jelentős harci képességekkel rendelkező levegő-levegő rakéta a Vimpel R-77 (AA-12 Adder).

Persze nemcsak levegőben irthatjuk a gaz ellent, hanem felülről is szórhatjuk szeretetsomagjainkat. Irányított és nem irányított rakéták, szabadesésű és vezérelt bombák széles választékából válogathat a pilóta.

Fontos szereplők lehetnek a nem irányított levegő-föld rakéták. A 80 és 130 mm-es átmérőjűek rakétatárból, a nagyobbak tubusból indulnak. Az S-24-es egy 240 mm-es rakéta. Egyenként indítható, 23,5 kg-os repesztöltete van, mely 400 m átmérőjű felhőt hoz létre. A legnagyobb az S-25-ös, mely „csak” 250 mm-es. Többféle robbanófejjel (repsz, romboló, páncéltörő), sok feladatra alkalmas. Természetesen a jó öreg bombák sem hiányozhatnak a környékről. Ezeket elsősorban nagy terjedelmű és/vagy megerősített célok ellen használják.

A program talán legösszetettebb része a bevetéstervező modul. Tetszés szerint állhatunk gépünkkel az ukrán vagy az orosz fél oldalára. Egy igazán jó bevetést elég nehéz összehozni. 17-féle objektum helyezhető el a térképen. Ez utóbbin természetesen zoomolhatunk, 3D modellezhetjük az objektumokat, még a meteorológiai viszonyokba is beleszólhatunk. Hőmérséklet, légnyomás, szélerősség és irány, turbulenciák... Csak aztán győzzünk versenyre kelni Aigner Szilárdal. Szimulálhatunk hibákat is, ezeknek ideje is meghatározható. Természetesen az ellenség tudásszintje is tőlünk függ. Az elkészült bevetések jó barátok esetében cserealapok lehetnek. Kíváncsi vagyok, a Neten hány bevetés fog keringeni.

Egyszóval remek kis program lenne ez a Su-27, csak igen nagy a hardware-igénye. Nem akarok butaságot mondani, de szerintem ma még nem jellemző a P-120-as procival szerelt, 32 MB memóriás, 2 MB PCI-buszos masina. Vagy csak én maradtam le?

Trau

(balko@odin.net)

most tegyünk egy kis sétát a gép körül. Az első kísérleti példány a Szuhov OKB moszkvai repülőteréről még mint T-10 jelzésű kísérleti repülőgép szállt fel, 1977. május 10-én. A tesztrepülések során számos probléma adódott a sárkányszerkezettel, az üzemanyagellátással és a hajtóművek teljesítményével is. A második, T-10-2 jelű prototípus a pilótával együtt lezuhant. Ezután a gépet alaposan áttervezték, és az új verzió 1981. április 20-án szállt fel T-10S jelzéssel, ismét Iljusinnal fedélzetén. Ez a gép már sokkal jobban hasonlított a jelenlegi vadászgépre. A repülőgép szovjet viszonylatokban forradalmi újításokat tartalmazott, kiváló aerodinamikai tulajdonságok, fejlett elektronika jellemezte – az amerikai F-15-ös és F-16-os vadászgépek ellen szánták, fő feladata az előregedett Jak-28P, Tu-128 és Su-15 légvédelmi elfogó vadászrepülő leváltása volt a légvédelem (PVO) kötelékében. Az új vadászgép rendelkezett a look-down/shoot-down képességgel, tehát a talajszinten repülő ellenséges gépeket vagy cirkálórakétákat is sikerrel támadta. A radar max. hatótávolsága 240 km volt, és 185 km-ről képes volt befogni ellenséges repülőeszközöket. Érdekesség, hogy a Su-27-et ugyanazzal a katapultüléssel (K-36DM) látták el, mint a Buran űrrepülőgépet és a magyar MiG-29-eket. Ilyen székkel ugrott ki Anatolij Kvocsur is Le Bourget-ban, 1989-ben. (Magassága 300 láb, azaz kevesebb, mint 100 m, sebessége 250 km/h volt. Nem semmi!)

Ennyi kitekintés után lássuk a medvét, azaz a programot. És, hogy mit ad ez a program? Rengeteg végtetet – a fantasztikusul az elkészerítőig minden előfordul ezen a CD-n. Nem volt kedvem a Win95-öt ráereszteni a saját vasamra, de hál' istennek és a C.A.T. BT-nek, sikerült szert tennem egy teljesen szűz kölcsöngépre. Mintegy óras installálás után működő Win95-tel felvertevte ettem meg a korongot a géppel. És itt kezdődött a vesszőfutásom. Ugyanis a kölcsöngép egy DX-2 80-as volt, IDE+-szal, 8 MB memóriával, négyszeres sebességű CD-ROM-mal, 1 MB-os VL-buszos videokártyával. Tehát az átlag-user gépénél egy hajszálnyival jobban. Nos, ezen egyszerűen haldoklott a Su-27. De ez még csak a kezdet volt, hogy úgy fogalmazzak, szelíd szoktatás.

Miután ez csak demo verzió, egyből a pilótafülkében találtam magam. A helyszíni újraillesztés után kissé ziláltnak konstatáltam a tény, hogy ha a betonon vagyok, a szürke háttérben szinte eltűnik a gép (nálam nagyon szép volt, tényleg vegyél másik videokártyát – a szerk.). Viszont a rakétákat ábrázolja, és ez pozitív. A pilótafülke minden műszere cirill betűkkel ellátott. Istenkém, talán nem ment ki a fejemből az az öt év, amíg az oroszokkal küszködtem! Minden műszer valós értéket mutat, nincs „odafestett” hangulatszerkezet. Ilyet is



Flankerek minden mennyiségben...

bonyolult műszer, ez a hangzatos „horizontálshelyzet-kijelző” nevet viseli. Innen lehet leolvasni a következő navigációs ponttól való távolságot, mutatja a követendő utat. Ez a szerkezet tölti be egyben az ILS szerepét is. Na, azért vannak még egyszerűbb kijelzők, például az üzemanyag-, a hajtóműhőmérséklet-, és a fordulatszám-kijelző. Ha megtámadnak, hasznos lehet a központi veszélyjelző képernyő. Ezen a veszély iránya és a radarhullám típusa látható. Igen, a típusa, mert a készülék ötféle radarhullámot képes megkülönböztetni. Nem rossz, ugye elvtársak?

Igen jelentős szerephez jut az egy szem MFD-képernyő. Ez alapvetően kétféle helyzetet ismer: navigációs és harci állapot. Itt a navigációhoz és a harchoz szükséges minden adat megtalálható. Az ábrázolt terület távolsága természetesen változtatható. Igen nagy bajban vagyunk, ha kigyullad a négy lámpa bármelyike a hibajelző panelon, ez jelenthet radar, elektrooptikai, radarelhárító és rakétaindító problémát. Bármelyikük meghibásodása kudarcbá fullaszthatja a bevetést. Hogy azért ne tudjanak annyira könnyen elkapni minket, a Su-27-es rendelkezik saját ECM berendezéssel. Ennek szintén megtalálható a kontroll-lámpája a műszerfalán. A repülőgép irányításához szükséges a trim-lapok használata is, melyek a kormányzáshoz szükséges erőt csökkentik.

Roppant érdekes és elgondolkodtató a bevetések helyszíne is. Hogy az orosz programtervezőknek miért pont a Krim-félsziget tetszett? Állítólag azért, mert itt ideálisak a

Navy Strike

MINDIG CSODÁLTAM AZOKAT AZ ALAKOKAT, AKIK HIGGADT FEJJELEK OSZTOGATJÁK A PARANCSONKAT A ANYAHAJÓKON, A LEGBONYOLULTABB HARC HELYZETEKBEN.



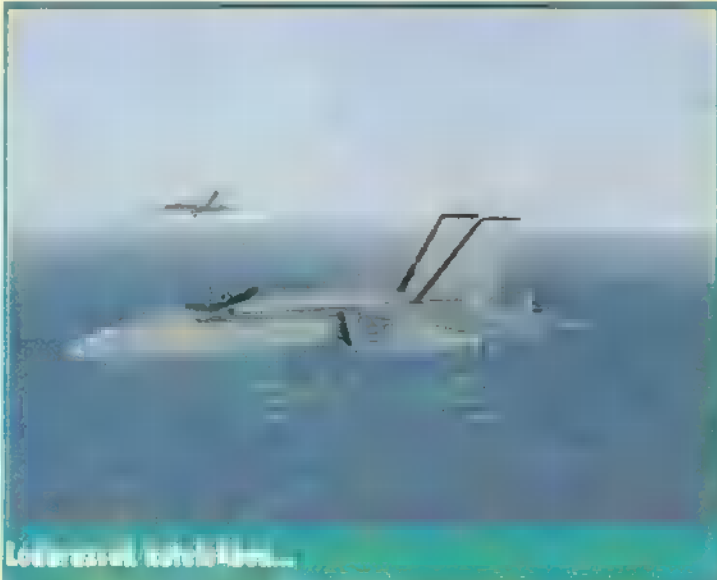
... vajon higgadtak és villámgyorsak lennének-e ilyenkor? Aki kíváncsi rá, annak örömmel jelentem: itt a Navy Strike. Az Empire Interactive gondozásában megjelent programban az Amerikai Haditengerészet Task Force alakulatának „hidegfejű” parancsnokait alakíthatjuk. Kezeinkre a Nimitz anyahajó (CVN-69), egy teljes Air Wing, a szokásos kísérőhajók és persze a világbéke vagy a bizva. Hát nem a legjobb kezekbe adták? Majd kiderül...

A kísérő történet szerint a szovjet birodalom, a berlini fal és az egész szocializmus bukásával a NATO és a EU egy békés világot kíván létrehozni. Nem igazán erre gondol a nacionalisták, a fundamentalisták, a szeparatisták (és persze Hókuszpók) stb. gonosz gyülekezete. Ezen ádáz alakok fel akarják dűlni a békés országokat, veszélyeztetve a határokat és a lakosságot. Nos, a programban a politikusok szerint túl sok ember halt meg Boszniában, Szomáliában és Csecsen földön: ezért a válsághelyzetekben

gyors döntésekkel (na, ettől lesz egy kissé sci-fi-ízű a sztori, próbálj meg egy idegbajos és kövér dinoszauruszt gyors mozgásra bírni) a NATO-t küldik „rendet teremteni”. Az ENSZ minden esetben egy un. Task Force-t alkalmaz először és később támogató légierőnek. A játék 2000. január elsején kezdődik, és jelen pillanatban három (csak? – pazar!) válsággóc van a világon.

Az első, nem meglepő módon, Líbia. Itt az öreg Kadhafi ezredes még mindig a férj a bőrébe. Jelenleg éppen vegyi hatóanyaggal felszerelt föld-föld rakétákat próbál összeeskabálni. A vegyi rész a Rabta Technological Centerben készül, rakétákat kedves kis kínai kereskedők biztosítanak. Ezen pajkosság az ENSZ közbelépését, kereskedelmi embargót és balhét okoz. A mi feladatunk kezdetben az embargó betartása, a biztonságos közlekedés fenntartása. Később egy kissé Líbia fegyverkezési hajlamait is megnyirbálhatjuk. Dolgunkat nehezíti, hogy csak korlátozott fegyverhasználati jogunk van, nem lőhetünk először. Ez főleg ellenséges CAP-al találkozási mókás dolog, mert ők szó nélkül lőnek. Nem küldhetjük a tenger mélyére a blokádtörő hajókat sem, mélyrepüléses ijesztgetésre degradálódik elrettentésük.

Nem nyugodt a tenger a Spratly-szigetek körül sem. Hogy hol van ez a hely? A Dél-Kínai tenger középtájkán fekszik, ez mintegy 50 sziget. Óriási értékét az olaj adja. Amióta Jockey bácsi nyugdíjas méregkeverővé vénült (2000-et írunk!), a környéken fellelhető országok mindegyike igényt tart a szigetekre. A „legerősebb eb” elvén jelenleg Kína a favorit. Kissé túlzott magabiztossággal kijelölt egy 200 tengeri mérföldes övezetet a szigetek körül, ahol



... a tenger mélyére...

megtiltotta a repülést. Az ENSZ nem egészen így gondolja, és minket küld előrsnek a területre. Az övezeten át húzódik az egyik legforgalmasabb légi folyosó a Keleten.

Persze a hülye utasszállító gépek azért is erre felé repkednek, és nekünk kell biztosítani a gépek épségét. Feltűnnek kóbor kínai Special Forces csapatok, föld-levegő rakétákkal. Zajlik az élet!

Végül egy örök „sláger”, a Perzsa-Öböl. Az I. Öbölháború után a felszín alatt tovább izzott a feszültség. 1999. végén határvillongás tört ki Kuvait és Irak között. A vita a rumailai olajmező körül zajlik, melyet mindkét ország a magáénak vall, bár Kuvaitnak lenne rá jogos igénye. Az arab világ egységesen Irak mögött sorakozik fel. A mi feladatunk az esetleges iraki invázió megállítás, és Kuvait City megvéde

szövetséges erősítések megérkezéséig. Az invázió kezdetéig itt is korlátozott fegyverhasználati jogunk.

Tengerre hát, hős katonák! A krízistársaság kiválasztása után a „Commander in Chief” nevű platformra csöppenünk. Elolvashatjuk a megkapott üzeneteket, megnézhetjük a rólunk szóló (merthogy velünk utazik egy újságíró is) tévéadásokat, általunk készített

képsorokat is végigbongészhetjük. A legfontosabb helyszín alighanem a „Tactical Screen” lesz. Tulajdonképpen ez a játék fő kezelőfelülete. Minden fontos eseményt innen irányíthatunk. A nagyméretű taktikai kijelző foglalja el a felület nagy részét, körülötte a menük helyezkednek el, melyek segítségével irányíthatjuk repülőgépeinket, dönthetünk életről-halálról. A kijelzőn tűnnek fel a „főszereplők” is, azaz az ellenséges és saját objektumok. Talán nézzünk egy egyszerűbb akciót.

„Bogey”, azaz azonosítatlan repülőgép tűnik fel. Itt a helyzetből adódóan döntenünk kell: megpróbáljuk elzavarni (CAP) vagy egyből „csobbantjuk” (Intercept)? Békében inkább előző a javasolt, háborúban pedig egyértelműen az utóbbi. Jót tesz, ha egy-egy kontaktusra legalább két elfogó vadászgépet küldünk. Ha elérik vadászaink a „bogey”-kat, azonosítás történik: típus, szám. A CAP-ra küldött gép figyel-



meztető lövésekkel próbálja elzavarni a betolakodót, az Intercept eljárás jóval drasztikusabb: fuss, amíg élsz. Ha visszafordul vagy megsemmisül a hivatlan vendég, a hazai masinák automatikusan anyahajó felé veszik az irányt. Itt egy hiba is van: nem lehet mentőhelikoptert küldeni a lelőtt gépek személyzetéért. Micsoda dolog ez?

Természetesen magunk is repülhetjük a bevetéseket. A repülhető típusok: F-18E, F-22N, AX. Az F-18E furcsamód A2G bevetésre is alkalmas, pedig nem F/A szerepel típusjelzése elején. Egyébként ez a jól bevált F/A-18C vadászbombázó modernizált változata, melyet elláttak az AIM-54C nagy hatótávolságú A2A rakétával, mely eddig az F-14-en helyezkedett el. Az F-22 éppen 1995. tájéka állt szolgálatba, mint az „elavuló” F-15-ös és F-16-os vadászbombázók utódja. A Nimitz fedélzetén a tengerészeti F-22N található, mely tengeri célok ellen is bevethető. Végül a csemege: az AX. Az AX-et kifejlesztő kísérletet „igaziból” 1994-ben törölték, az igen magas költségek miatt. Ez lett volna az A-6F Intruder-eket felváltó „lopakodó” tulajdonságú támadó-repülőgép. Egy kicsinyített B-2-re hasonlít, hátsó függőleges vezérsík nélkül. A programban hála istennek a rendelkezésünkre áll, és 10 (!!!) láb magasan (ez alig több, mint 3 méter!) végrehajtott támadásai kellemetlen helyzetbe hozzák az ellenfeleket.

A három repülőgépet megfelelő módon felhasználva, a győzelem miénk lehet. Talán egy-két jó tanács segíthet a „Commander Trau's Handbook”-ból kedves kollégáimnak:

- Mindig küldjünk ki két E-3C-t Early Warningra, mert így messzebbre „látunk”.
- Adjunk kíséretet a légtérfelderítő gépek mellé, mert kedvelt célpontok.
- Az ismeretlen földi célpontokra kiküldött felderítőgépek után tíz perccel, galád módon, 2-3 támadó AX-et szoktam küldeni.
- Vadászfeladatokra, ha lehet, csak F-22N-t küldjünk.

– Nagyon cool dolog, ha az AX Wild Weasel feladatot hajt végre. Szinte semmi esélye a szerencsétlen ellenségnek.

– Az utasgépek kíséretének általában elég egy CAP-os F-18E.

– Ne nagyon lövöldözzünk elsőnek. Más dolog viszont, ha ránk lőnek. Ekkor halál rája!

Hát ennyi talán elég lesz a sikeres induláshoz. Azért a végélel morgok egy kicsit. Elég szegényes az ellenem küldött légiflotta típusválasztéka, a hajó dettó. Arról nem is beszélve, hogy csak Airbus és Lear Jet repked civil színekben.

A grafika szép, a játékmenet izgalmas, igen ritkán laposodik csak el. Érdekes, kellemes játék, hiánypótló maga nemében. A hibák levonnak az értékeiből, de sokat. Ajánlott hosszú téli éjszakákra.

Commander Trau
(balko@odin.net)

NAVY STRIKE
EMPIRE INTERACTIVE

386SX, 4 MB RAM, 12 MB
HARD DISK, ADLIB, SB 16, GUS,
MS MOUSE, DOS 5.0

COOL GRAFIKA, IZGALMAS
LÉGIHARC, FANTASZTIKUS
NEHÉZSÉGI SZINT.

GYER ELLENSÉGES TÍPUS-
VÁLASZTÉKA, ISMÉTLÉS
LŐDŐ HARC

STRATÉGIA

GAME-PORT

„RÉGI DICSŐSÉGÜNK HOL KÉSEL AZ ÉJI HOMÁLYBAN?” VAGY NEM IS KÉSİK? A NEW WORLD COMPUTING MEGADJA A VÁLASZT. A SOK UNALMAS DOOM UTÁN JÖTT VÉGRE EGY SZÉP STRATÉGIA. AZ ŐT FOLYTATÁST MEGÉRT SZEREPJÁTÉK VILÁGA MEGELEVENEDIK ■ STRATÉGIA-KEDVELŐK RÉSZÉRE IS. SZÉP IS, JÓ IS, OKOS IS. NO DE MÉGIS CSAK VOLT MÁR ILYEN. NEM UNIKUM, DE EBBEN AZ INSZEGES IDŐSZAKBAN MEGTESZI.

Azzuk mi is született ebben a témakörben ■ elmúlt 150 évben. Kezdetben volt a nagy C-64, ami mostani szemmel randa volt, és ■ hangja sem volt ilyen szép, de már majdnem számítógépnek lehetett nevezni. Elsőként a Defender of the Crown jeleat meg, új stílust alkotva. Imádtuk. A későbbiekben a Kings Bounty kápráztatott el fergeteges stílusával. Amikor már éppen meguntuk volna ezeket, ■ Warlord és Warlord 2 hozott új színeket ebbe ■ kategóriába. A stratégiák királya végül ■ PC-s Master of Magic lett. A Microprose csúnyácska játéka annyira jól játszható volt, hogy még azok is belevetették magukat, akik azelőtt sohasem foglalkoztak ilyen típusú programokkal. Amikor megjöttek az első képek ■ New World Computing játékaról, már sejtettük, hogy nem a „tucat-vacak” kategóriát gyarapítja. S most itt van. Napok óta a gépemben lakik, és nem hagy nyugodni... Festő barátom azt mondta – „Tökéletes, még az sem nagyon zavar, hogy volt már ilyen.” Tény, hogy nagyon kellemes kezelőfelület és praktikus kialakított játék design segíti a program sikerét. Szimpatikus, hogy a Might and Magic sorozat varázstárgyai is visszaköszönnek ■ program különböző pályáin. Nagyon izgalmas lehet – bár én még nem próbáltam – hálózatban egymás ellen küzdeni. De ■ vágjunk ■ dolog közepébe, kezdjük az elejétől leleplezni titkait. Az intro olyan, mintha az oviból szabadult volna a grafikus, de ez általában ■ szokott érdekelni. Az SVGA felbontás nem ront a dolgon, sőt lehet, hogy javít. Mindenesetre azt leszögezhetjük, a program a legjobb akarattal is csak közepes grafikát tud felmutatni. Bizonyos részeiben ez zavaró, de legtöbbször teljesen mellékes. Az egész olyan, mint egy



Munkában a Phoenix csapata

Heroes of Might & Magic

nagy színes mesekönyv, amelyben hemzsegnek az egyszarvúak, goblinok, sárkányok és egyébek... Az intron túljutva dönthetjük el, hogy egyszerű, egy pályás missziót, vagy bonyolultabb „Campaign”-mode-ot választunk. Praktikus kezdetben az első mellett dönteni, majd – minél profibbakként érezzük magunkat – a nehezebb feladatokra váltani. Miután kiválasztottuk ■ missziót, azonnal láthatjuk, mily kicsiny részét uraljuk az ismeretlen földrészeknek. A tájat felül nézelte vizsgálhatjuk, mintha a világ kiterített térképére támaszkodva kellene nagy fontosságú döntéseinket meghoznunk. Nem árt elolvasni a feladatot is, nehogy meglepetés érjen ■ játék folyamán. Hősünk – mert róla ugye még nem ejtettünk szót – egy városkát és némi sereget birtokol, ami természetesen nagyon kevés ■ boldoguláshoz.

Lássuk, mit ■ tehetünk a világ meghódításának érdekében. Kereshetünk bányákat, hogy megalapozzuk gazdaságunk és fejlődésünk feltételeit. Elfoglalhatunk más városokat, kincsek után kutathatunk, esetleg mindenféle ezoterikus helyre zárandokolhatunk el. Egy bizonyos, sok hasznos dolog tehetünk, de nagyon fontos a fejünket használva felmérni a fejszánk elé kerülő fák méretét, mert bizony könnyen megeshet, hogy tucatnyi egységünk hullik el egy keményebb ellenfél fegyvere által. Nagyon fontos például városunk –



Jóképű parancsnok varázstárgyaival

később városaink – fejlesztése. A játék folyamán minden körben építhetünk hozzájuk, ha van megfelelő mennyiségű alapanyagunk és pénzünk, hiszen csak így jelennek meg újabb egységeink. A megfelelő egységhez tartozó épület megépítésekor azonnal felvehető egységekkel gazdagíthatjuk hadainkat vagy várvédőinket. Ha egy hősünk kalandozni indul, nem árt némi várőrséget hagyni az utánpótlásunk és a hazaiak védelmére. Ha senki sem védi erődtényünket, bárki simán besétálhat és legközelebb „saját” várvédőinkkel találjuk szemben magunkat. Nem kellemes dolog pl. frissen fejlesztett sárkány toronylakókat ajándékozni ellenfeleinknek. Némi díjazás ellenében újabb hősöket is felvehetünk. Ebben a részben van egy érdekes felfedezés. Ha sok ellenfelünket levertük, megeshet, hogy képzett lovag jelentkezik szolgálatainkra, sőt esetleg fontos varázstárgyak is lehetnek nála. Hasznos körülnézni tehát ilyen ügyben is. Ha a vár védelmében varázstudó is részt vesz, jelentősen nőnek az esélyeink, még gyengébb csapat esetén is. Ugyanez vonatkozik ■ sima csata esetére is. A kőszáló ellenséges csapatok néha behódolnak, és inkább minket erősítenek, de ■ általános. Az ellenséges várakat viszont nagy valószínűséggel elég jelentős egységek őrzik. Ezt a szintet, gyakorlottabb kalandozóknak, jelentős csapatok támogatásával ajánlom. Ha hősünk kudarcot vall, egyszerűen egységeivel együtt eltűnik. Nem hal meg, sőt esetleg később akár ellenségünk is lehet egy másik vezér zsoldjában.

Négyféle alapkarakter szerepel a programban. A lovag (Knight), a barbár (Barbarian), a varázsló (Sorceress), és a hadúr (Warlock) saját városokkal és csak rájuk jellemző csapatokkal rendelkeznek.

A Knight egységei: Peasant, Archer, Pikemen, Swordsmen, Cavalry, Paladin. A Sorceress csapatai: Sprite, Dwarf, Elf, Druid, Unicorn, Phoenix.



Csak lovagok és egységek...

A Barbarian osztagok: Goblin, Orc, Wolf, Ogre, Troll, Cyclops. A Warlock katonái: Centaur, Gargoyle, Griffin, Minotaur, Hydra, Dragon. Egyéb csapatok: Rogue, Nomad, Ghost, Genie.

Mindegyiknek ■ gyengébb és erősebb egysége, de általában ■ hadak ütőképességét vezetőjük is befolyásolja varázstárgyai segítségével. A varázstárgyak azonban nem csak a védelmet és a támadást módosíthatják, hanem ■ szerencsét, a morált, ■ mozgáspontokat és hasonlókat. A varázstárgyakon kívül egyéb mágiához kapcsolódó dolgok is akadnak a játékban. Ilyen például a varázslatrendszer. A varázslatokat vagy városban tanulhatjuk a megfelelő szintű mágustornyokban, vagy útközben találhatjuk különleges helyeken. Általában érdemes minden helyet felderíteni, bár egyszer-egyszer kellemetlen meglepetés érheti hősünket – a varázstárgyak egy része ■ is negatív hatású.



Shy

HEROES OF MIGHT & MAGIC
NEW WORLD COMPUTING, INC.

DX-33, 8 MB RAM, 35 MB
HARD DRIVE, SE, GUS, SVGA
VIDEOKÁRTYA, DOS 5.0, MM 95

SZÉP, JÓ, KELLEMES, JÁTSZHATÓ.

VOLT MÁR ILYEN.

THUNDERHAWK 2: FIRESTORM

MEGHALT(?) A KIRÁLY, ÉLJEN A KIRÁLY! AZAZ MEG SEM HALT, DE ITT A TRÓNÖRÖKÖS. ÉLJEN A PALOTAFORRADALOM!

Ki emlékezne a legendás játékra? A Firestorm „maga idejében” kiemelkedő volt. Bizony még ma is igen kellemeseket repülhet vele „házipilóta”. Saját Top 10 listámon még mindig megtalálható. Talán nem túlzás azt állítanom, hogy a játék kiérdemli a „klasszikus” jelzőt. Vajon sikerülni fog ez az utódnak is? Majd kiderül. Szerény véleményem szerint nagy esélye van rá.

Lassan elkészül a Thunderhawk 2 – érdekes módon először a PlayStation verzió, és csak utána a PC-s. Ennek demoverziója máris görcsövem alá került. Szerencsémre, mert egy igen korrekt programmal sikerült kapcsolatba lépnem. A kétoldalas dokumentációban ugyan az szerepel, hogy ajánlott a P-90, de meg kell mondjam, egy DX-2 80-on is becsülettel elkettyezett. Első jó pont. Ma már szinte kötelező 8 MB RAM, természetesen jelen esetben is szükséges a futtatáshoz. De ezért kapunk is valamit, egy igen jó minőségű játékot (ha megőrzi a demon látottakat – és miért tenné?). Játékot mondok, mert ez nem igazán egy igazi helikopter-szimulátor. Persze repülni kell vele, viszont nincsenek mindenféle MFD-k, FLIR-ek, IHADSS-ek, csak tömény akciók. És ez így jól



Teljes az orszá...

A demo csak egy szép hosszú dél-amerikai bevetést takar. Természetesen a játék sokkal több bevetésből fog állni, és szinte minden kontinens érintett félként fog szerepelni. Izgatóan várom a közép-amerikai küldetéseket, melyek egy városban zajlanak majd. De talán térjünk a lényegre, a bevetésre. Nem árt azonban magunkkal vinni egy-két „petárdát” sem, mert nem biztos, hogy turistaként tudjuk elsütni jelenlétünket. A hangárban bő a választék. Igen sokféle fegyvert pakolhatunk fel, kezdve a Firestorm rakétával, 500 fontos rom-



Célkeresésben...

bolóbombával, FFAR rakétavetővel. De akár Penguin hajó elleni rakétát is csomagolhatunk (amely sokak információjával ellentétben nem amerikai, hanem norvég gyártmányú), nem is beszélve a kifutópályák ellen ható finomságokról. Egy szóval van mit ellőni. Csak aztán legyen elég cél!

A rövid animáció után végre szabadon szárnyalhatunk. Érdemes először egy kicsit bámészkodni, mert látnivaló van bőven. A grafika Gouraud shading technikával készült, és legalábbis a demon, állandó háttér. Nekem határozottan tetszett az égre halványuló földutak látvány. Jó pont jár érte. De, hogy azért ne legyen minden tökéletes, találtam egy apró hibát. Uraim! Vajon túléli-e a helikopter a fatörzsszel való



Hát ez meg mit károk...

frontális találkozást? Véleményem szerint igazán. Vagy ha mégis, akkor viszont nem értem a szerencsétlenül járt keliceli HD-500-ast. Pedig csak a fakoronával találkozott. Végül is ez még belefér a akciójáték kategóriába. Azt bizonyítandó, hogy nem véletlenül cipelünk magunkkal egy kisebbfajta fegyverraktárat, a célpontok széles skálájáról válogathatunk. Például vesszek meg, ha nem Hummerek vezetnek konvojokat! Szerintem teljesen felismerhetőek. Nagyon tetszetősek a célpontok megsemmisülései is. Nem csak eltűnnek egy lánggömbben, hanem szerteszéjjel potyogó darabkáik külön-külön hangeffektokról gondoskodnak. Az őrtorony egyszerűen eltűnik, hanem a közepét kilöve a fegyverállítás lezuhan, és utána felrobban. Yeah!!! Az adótorony, ha ledől, nem egyszerre robban fel, hanem végigfut rajta a láng. Ezek



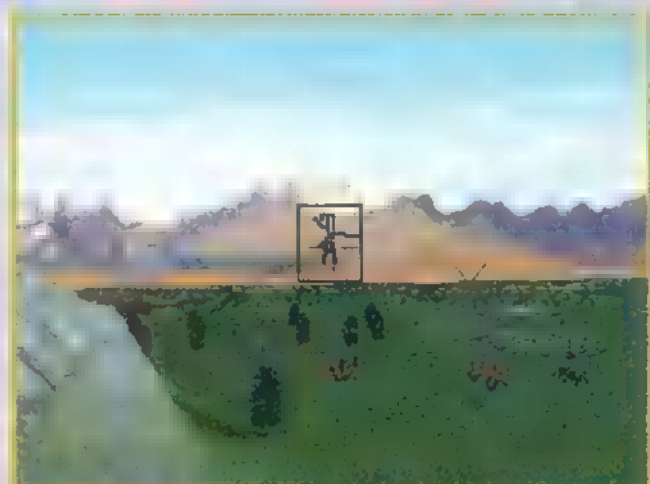
Na végre, ezt most örömmel...

azok az apróságok, amelyek kiemelkedővé tesznek egy játékot. Dicséret illeti érte az alkotókat.

Persze nem csak földi, hanem tengeri és légi célpontok is felbukkannak, a küldetés helyének függvényében. Különösen idegesítőek az apró, de rakétákkal felszerelt Hughes HD-500-asok. Nehéz őket fordulóharcban elkapni. Talán az egész játékra érvényes az „üss és fuss” elve. Gyors támadás, majd pucolás, és esetleg egy új támadás más irányból. Nem egészséges sokáig egy helyben forgolódni.



Ha esetleg megszorulnánk löszér vagy üzemanyag ügyben, tárt karokkal vár ránk bázisunk. Röpke utántöltés, egy kávé, esetleg egy szélvédőmosás után már nyargalhatunk is tova. Mármint ha mivel, és lőtték ki alólad. Ez sajnos kezdő pilóták esetében könnyen előfordulhat. Ellenszere a minél alacsonyabban való száguldozás, így kisebb az esélye az ellenséges találatoknak, de természetesen sem szünteti meg, csak csökkenti. Természetesen, ha bombát akarunk ledobni, nem egészséges a robbanás centruma fölött tiz lábbal robbogni. Ez hiba azonnali halállal járhat. Vigyázni kell, mert ellenség tüzei biztos kezűek, és nem haboznak. Igaz, kereplőnk többé-kevésbé páncélozott, de tökéletes páncél, mint tudjuk, nincs. Az alacsonyabb sebesség miatt azonban nekünk is kevesebb időnk van célzogatni, de nem is tesz jót kopterünk műszaki állapotának az egy helyben való álldogálás. A rakéták célzásánál van egy kisebb trükk. Nem elég, ha megjelenik a befogást jelző rombusz, hanem meg kell várni, amíg pár másodperc múlva fekete színű lesz. Ekkor tűz! Ezek után fakultatív program



Valaki már megint károk...

a volt ellenség hamvainak megtekintése. A gépágyúnál ilyen problémánk nincs: befogás, tűz! A bombák ledobása egy kis gyakorlást igényel, de gond nélkül meg lehet tanulni a veszedelemes fegyverek kezelését.

A végleges verzió egyik nagy újdonsága lesz a „virtuális pilótafülke” megjelenítése. Ez a demon még nem volt, de a hírek szerint gyakorlatilag a sisakcélzónak felel majd meg. Azaz a fejünk követni fogja a kijelölt célpontot, többé-kevésbé függetlenül a helikopter mozgásától.

Jól eltaláltak a hangeffektok is, nekem a legjobban a bevetésirányító „csöppet” szlenges dumája tetszett. Cool! Igazi „Jó reggelt, Vietnam” feelinget okozott. Az irányító azt is jelzi, ha a bevetés fő célpontjait sikerül befogni.

Tulajdonképpen ezeknek a dolgoknak az összességével a Thunderhawk 2 veri a rivális Comanche 2.0-t, azaz a grafika jelentősen javult, még szuperebb lett a játszhatóság, de megmaradt az előd sikeres „részei” is. Igen nagy esélye van rá, hogy hasonló karriert fusson be. Hát így kell ezt, uraim. Aki egy kiadós adrenalin-szint-emelést akar, induljon eltörölni az ellenséges seregeket a Föld színéről a Thunderhawk 2 segítségével. (Vagy jöjjön le a Csóványosról egy mounyival. Az rossz!).

Trau
(balko@odin.net)

LÖVÖLDÖZŐS

GAME-PORT

HA NEM JÁTSZOTTÁL MÉG A CD-X MÁSODIK SZÁMÁN LÉVŐ TYRIAN-NAL, NEM VOLT MÉG JÓ LÖVÖLDÖZŐS JÁTÉKOD – MÉG LOY (MEGRÖGZÖTT AMIGÁS) IS ELISMERŐEN NYILATKOZOTT A ROBBANÁSOKRÓL. SZINTE FUTÓTŰZKÉNT KERÜLT FEL MINDENKI GÉPÉRE, É ÜRES ÓRÁINKBAN (HA LENNE) MI IS BIZONYNÁL EZT NYŰZNÁNK A QUARKEXPRESS MELYETT...

Az Epic Megagames a szokásos formában adta ki a játékot – felyomta ezer BBS-re, Internetre a shareware változatot, és most öbe tett kézzel várja, hogy befussanak a teljes verzióra ■ megrendelések. Erre nagy esélye van, ■ proggy ugyanis meglepően látványos egy ilyen „gyatra“ PC-től (ezt egy másik, meg nem nevezhető amigás mondta).

Szerintem jó és gyors ■ grafika kezelése (csak néha, a sok munkát igénylő műveleteknél remeg be picinykén a képer-

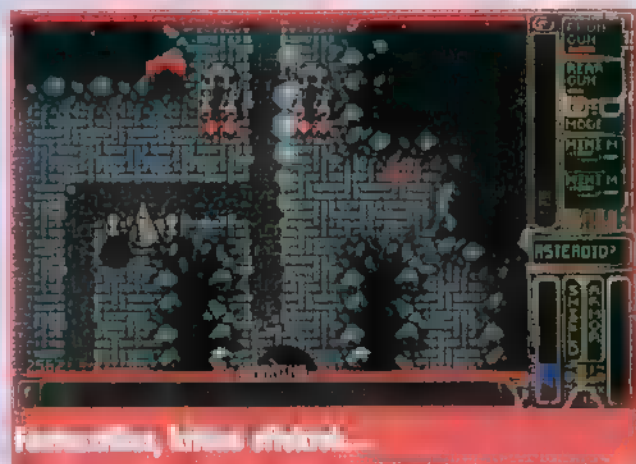
TYRIAN

nyő), mehökkentően szépek a robbanások, rengeteg fegyver-félét, pajzsot, energiát vehetünk fel, és egy DX2-80-on széleseben fut (úgy tűnik, nem lehet gond egy kisebb teljesítményű gépnél sem).

A játék amúgy a szokásos fentről lefelé scrollozó shoot'em up. Mész felfelé a pályán, miközben a képernyőn összevissza repkedhetsz (a kép jobbra-balra is scrolloz egy kicsit). A játék megfelelően nehéz már ■ „normal“ fokozatban is (Sütit alig lehet lefofozni a gépről), csak egy nagy baj van vele: annyiféle fegyvert használhatsz egyszerre, ■ lövedékek annyiféle robbanással érnek célba, annyiféle füsteffekt takarja el ■ képernyőt, hogy nem látni, mit kell löni, és mi lő rád. Kéjtájkos módban meg abszolút lehetetlen ésszel játszani; csak rátenyerelsz a Space-re, mindketten lőtök, miközben cikáztok ■ képernyőn...

A játék többféleképpen is játszható (ez már Epic hagyomány). Ha otthon egyedül unatkozol, választhatsz Full (ekkor kihasználhatod minden lehetőségét a programnak, például vásárolhatsz új fegyvereket) vagy Arcade mód közül (ekkor csak lősz mindenre, ■ mozog, és ■ képernyőről szedheted össze az újabb fegyvereket, bombákat, energiát). Ha van ■ közelben ■ másik gép, ■ porton és modemen keresztül is összekapcsolódhattok, ha pedig hálózatban vagy, IPX Networkön keresztül játszhattok. Használhatsz joysticket, egeret és billentyűzetet ■ irányításra, kéjtájkos módban persze értelemszerűen az egyik kizárja ■ másikat.

Full Game módban lehetőség van egy kis vásárlásra – nélkül ne is indulhatok. Az első menetben még nincs



sok pénz, így csak az elülső fegyverzetet erősítheted meg (kurzor jobbra/balra a fegyver hatásfokát növeli). Később, ha már összelövöldöztél egy kis zsetont, vehetsz nagyobb űrhajót, izmosabb első és hátsó fegyvereket (ez utóbbi fontos, mert oldalra is lő, így sok kellemetlenségtől kímél meg), pajzsot és generátort. A legfontosabb, hogy mihamarabb beszerezz oldalsó fegyverzetet (left, right sidekick). Ezeket ■ játék során az Alt és CTRL gombokkal aktivizálhatod, jelentősen megnövelve esélyeidet az életben maradáshoz.

Az Epic a szokásos „egyszerűbb“, ám „cool“ kategóriájú játékaiban sorában a Tyrian is méltó helyet kaphat: aki szeret felhőtlenül és felelőtlenül lövöldözni, annak jó szórakozást nyújt. Ha lenne hely pilométernek, maxit kapna mindenből.

Mr. Chaos



HA JÓL EMLÉKSZEM, AKKOR A DESERT STRIKE VOLT AZ A JÁTÉK, AMIBEN FELÜLNÉZETBŐL, HELIKOPÁTERREL KELLETT IRTANI MINDENFÉLE ELLENSÉGET. HA NEM, SEBAJ, ■ DAGGER'S RAGE-BEN MINDENESETRE EZT KELL TENNI. TULAJDONKÉPPEN EGY TERMINAL VELOCITY, AMIBŐL ELRAGYTTAK EGY D-T, ÍGY SZEGÉNY ÁTMENT A SÍKBA, KÉTDIMENZIÓS LETT. TUDJÁTOK, OLYAN SHOOT'EM-UP JELLEGŰ DOLOG, CSAK ANNÁL SOKKAL ROSSZABB.

Intro: ■ csapat szürke űrhajót (ők a mieink), megtámad egy csapat zöld űrhajó (ők a Vekék). Néhány kecses manőver, lövés és robbanás, a zöldeknek befellegzett, a jók pedig hazarepülhetnek: a háborúnak vége. Mihez kezd ilyenkor egy TOP ACSE vadászpilóta, azaz Kurt Kaso, alias Dagger? Elmegy zsoldosnak, vagy lógatja a lábát... Am hipp-hopp eltelik 10 év, s Grant kapitánynak újra szüksége van valakire! Valakire, akiben megbízhat! Közben kapitányból igazgató lett, a Mercy Pilot's Guild, ■ az Irgalmas Pilóták Egyletének igazgatója. Az ő feladatuk, hogy az Egyesült Bolygókat védelmezzék ■ kalóztól! Grant azt feltételezi, hogy a Pogodyne Systems (ez ■ gyár, amely mindenféle harci berendezéseket gyárt űrhajókba) szövetkezett a kalózokkal, csak erre nincs bizonyítéka. Kurt feladata, hogy az MPG tagjaként, tudjon ■ minél többet erről a szövetségről, azaz irtsa halomba ■ kalózokat. Van azonban két kis baj! Egy: Vek aktivitást jeleztek ■ külső szektorokból, Grantet riadóztatták, és ettől nincs elragadtatva (lát érdekel). Kettő: mivel Kurt még ■ tagja az MPG-nek, nulláról kell kezdenie (micsoda szegény ez egy Top Acse pilótának!). Grantet majd akkor kell megkeresni, ha már Level #1 pilóta lett.

DAGGER'S RAGE

A játék ezután a következőképpen zajlik: egy városban vagy, ahol A) a reptéren megjavíttathatod a hajódat vagy vehetsz bele alkatrészeket (fegyver, pajzs stb.), esetleg egy új hajót; B) bemehetsz ■ városba, ahol az MPG-ben levő számítógépről küldetést választhatsz (ezt meg azt el kell szállítani, kalózokat kell kiirtani, kíséretet kell adni egy nagyobb hajónak stb.), ezért változó mennyiségű zsetont kaphatsz, ha elvégzed; C) benézhetsz a város egyetlen mocskos lebujába, ahol vagy megtudsz valamit, a Pogo-összesküvésről, vagy csak az Exit gombot találod ott. A küldetés végrehajtásához fel kell szállnod, ez a reptéren történik! Felszállás után általában 20 másodpercen belül megtámadnak, egészen kivételes esetben tudod csak harc nélkül megcsinálni a küldetést! A harc a következőképpen zajlik: egy piros villogó falakkal körülvett táj felett 2D-ben röpködsz, miközben a radaron látod, hogy öten jönnek ellened. Ők gyorsabbak, jobban manővereznek, jobb fegyvereik vannak, ráadásul többen vannak. Te lassú vagy, gyorsan átmelegednek a fegyvereid, s a pajzsodat 1 másodperc alatt lelovik rólad (2 perc alatt töltődik fel). Viszont, akibe belelősz, ■ többnyire a gatyájába csinál, és menekülni kezd, ezt üldözöbe véve akár le is löheted, ha a többiek ezalatt nem szednek apró darabokra, de erre ne számíts. Érdemes őket körberöpködni, mert így egyrészt egymást is kilyuggatják, másrészt így el tudsz manőverezni a lövéseik elől, s közben

töltődik ■ pajzsod. Vigyázz, mert ha belerepülsz a piros villogó falba, akkor ■ esti hírekben bemondják, hogy láttak téged, amint irhádat mentetted, MPG-ben elért eredményeidnek annyi!

De azért ■ legyél pesszimista! Ha megnyomod a C gombot, hozzáférsz az MPG adatlapodhoz, ■ visszatöltheted és elmentheted a játékot, megnézheted még egyszer, hogy miről is szól a küldetés, visszatérhetsz ■ főmenübe (ahonnan ki lehet lépni!), vagy akár ■ játékba is! Sok cseresznyét!

The Richfielder



PC-X ÉS CD-X MEGRENDELŐLAP!

Tavalyi előfizetési akciónk ideje lejárt, de természetesen tartogatunk még valamit új előfizetőink számára (a nyereményakciót lásd a 3. oldalon!). Előfizetési ajánlatunk szerint továbbra is **1111** ingyen PC-X-et és majdnem egy ingyen CD-X-et adunk ajándékba!

Szellemi képességem teljes tudatában kijelentem, hogy az alábbi megrendelőt gondosan végigböngészem, és ennek megfelelően cselekszem. Azaz: megrendelem **1** PC-X Magazint, mert azóta is imádom, hogy majd' másfél éve megjelent. Továbbá: köll a CD-X is, mert van CD-RONCS-om, és kapóra jönnek **1** legújabb játékok, demók, leírások stb. Ígérem, hogy a továbbiakban minden hónap utolsó napjait a postásra várakozás izgatott állapotában töltöm. Fogadom, hogy a hiányzó számokat megszerzem, amint azt zsebpénzem, vagy családom anyagi lehetőségei engedik. Ígérem, hogy ezen őszinte beismerés alapján körültekintően töltöm ki és fizetem be a mellékelt csekket, vagy küldöm vissza a megrendelőt **1** szerkesztőségnek (PC-X Magazin, 1536 Budapest, Pf. **1011**)

Az alábbi megrendelőt kitöltve **1** lehető leghatékonyabban rendelhetitek meg a PC-X Magazint és **1** CD-X-et. Néhány sorral lejjebb találsz ötfajta előfizetési lehetőséget – **1** megfelelő összeget vésd rá a lapban található csekkre (ilyenkor **1** megrendelőt NE küldd el!), gondosan körmöld rá a neved és pontos címed, battyogj el **1** legközelebbi postára, és add fel **1** többre is előfizetnél, add össze az összegeket, és ird rá a csekk hátára, mik az óhajaid! Ha ez **1** módszer nem tetszik, töltsd ki e megrendelőt, küldd el nekünk, mi pedig visszaküldünk egy neked megfelelő csekket! Még egy fontos megjegyzés: ha már előfizetőnk vagy, kérünk, ne fizess most elő! Ha lejár az előfizetésed, mindig automatikusan küldünk új előfizetési csekket! (Ha régebbi PC-X számokat szeretnél megvenni, lapozz a 45. oldalra, ott találsz külön megrendelőt!)

1. PC-X előfizetés egy teljes évre (2688 Ft):
most nincs pénzem, csak fél évre (1344 Ft):

2. CD-X Magazin egyéves előfizetés (3200 Ft):
(évente 4 számunk jelenik meg)

3. CD-X 1995. októberi szám
CD-X 1995. decemberi szám

4. A PC-X tavalyi évfolyama (1100 Ft):
(1994. szept. – 1995. július, 11 db)

Áraink az ÁFA-t és **1** postaköltséget is tartalmazzák!

Nevem: Címem:

HAMIS A CÉDÉ?!

ELSZAPORODTAK MOSTANÁBAN A GYANÚS KÜLLEMŰ CD-K. HEGYKÉBEN LÁTTAK NAPVILÁGOT (VALAHOL ÁZSIA MÉLYÉN) OLYAN LEMEZEK, AMELYEKNEK EGYRÉSzt MEGKÉRDŐJELEZHETŐ AZ EREDETISÉGE, S A RAJ-TUK TALÁLHATÓ FANTASZTIKUSAN FRISS JÁTÉKOK IS FURCSA MÓDON KERÜLTEK FEL - EGYSZÓVAL JÓ NÉ-HÁNYUKAT FELTÖRTÉK, S ÚGY MÁSOLTÁK A LEMEZRE....

A VÁRDST JÁRVA TALÁLTUNK PÉLDÁUL OLYAN CD-T, AMELY BÜSZKÉN HIRDETI MAGÁRÓL, HOGY A LEG-ÚJABB JÁTÉKOKAT IS TARTALMAZZA. SOK EGYÉB MELLETT PÉLDÁUL A HÁROM HÓNAPJA KIADOTT HI OCTANE CÍMŰ REMEKMŰRE **1** RÁ LEHET BUKKANNI, DE HOGY DURVÁBB PÉLDÁT EMLÍTSÜNK, A DARK FORCES, A LOST EDEN, AZ ALIG EGY HÓNAPOS NEED FOR SPEED IS MEGTALÁLHATÓ AZ EFFÉLE CD-K VA-LAMELYIKÉN. A DÖBBENET IGAZÁN AKKOR KÖVETKEZIK, HA BEÁLLSZ A PÉNZTÁRHOZ FIZETNI: 3-4,000 FORINTNÁL SOHA NEM KÉRNEK TÖBBET. A HAZAI JÁTÉK ÉS MULTIMÉDIA PIAC PERSZE OLY KICSINY, HOGY ALIGHA TŰNHET FEL EGY OCEAN-FÉLE MONSTRUMNAK, HA AKADÓZIK AZ ELADÁSA. A MALAYZIAI ILLETŐ-SÉGŰ HUNCUT FIÚK SOKFELÉ MEGFORDULHATTAK S TERÍTHETEK EURÓPA-SZERTE, MERT A GÉPEZET BE-INDULT ÉS LASSAN MEGÉRKEZTEK A SAJTÓKÖZLEMÉNYEK. A VIRGIN, AZ ELECTRONIC ARTS, AZ ACTIVISON ÉS MÉG SOK NEVES ÓRIÁSCÉG HATÁROLTÁ EL MAGÁT AZ EFFÉLE SOFTWARE-EKTŐL, ÉS MEGKEZDTÉK A LE-LŐHELYEK ÉS PERSZE A GYÁRTÓSOROK FELKUTATÁSÁT ÉS FELSZÁMOLÁSÁT.

ÉPPEN EZÉRT A NÉGY „JÁTÉK-LAP“ (COV, 576, GURU ÉS PC-X) ÚGY HATÁROZOTT, HOGY KÖZÖSEN HÍVJA FEL OLVASÓINK FIGYELMÉT A JELENSÉGRE. EZEK A CD-K TISZTÁZATLAN EREDETŰEK, S NEMCSAK, HOGY NEM VÁLLAL FELELŐSSÉGET ÉRTŰK A GYÁRTÓ, DE ÁRUSÍTÁSUKAT, SZIGORÚAN VÉVE HASZNÁLATUKAT A TÖRVÉNY BÜNTETI. KÉRÜNK BENNETEKET, HOGY AMENNYIBEN GYANÚSAN OLCSÓ AZ ALIG EGY-KÉT HÓNA-POS CD, NE VEGYÉTEK MEG: ÍGY SOK KELLEMETLENSÉGTŐL KÍMÉLHETITEK MEG MAGATOKAT.

AZ „UTÁNGYÁRTOTT“ CD VISZONYLAG KÖNNYEN FELISMERHETŐ, HISZEN NINCS EREDETI, DOBOZOS CSO-MAGOLÁSA (CSAK A CD-TOKOT KAPOD, BENNE A CD-VEL), ÉS MAGA A CD IS MEGLEHETŐSEN GYENGE MI-NŐSÉGŰ HAMISÍTVÁNY. ÁLTALÁBAN CSAK EGY-KÉT SZÍNNEL VAN MEGNYOMVA, ILLETVE A KORONG BELSE-JÉBE SINCSENEK BEPRÉSELVE AZOK AZ ADATOK, MELYEKET KÖTELEZŐ FELTŰNTETNI.

REMÉLJÜK, HOGY AZ AGYONVÁGOTT AUDIO- ÉS VIDEOKAZETTA PIAC UTÁN NEM KÖVETKEZIK MOST A MUL-TIMÉDIA PIAC LEROMBOLÁSA IS: AMÚGY IS OLYAN KICSIK VAGYUNK, KÖTVE HISSZÜK, HOGY JÓT TESZNEK ORSZÁGUNK MEGÍTÉLÉSÉNEK AZ EFFÉLE „CSÍNYTEVÉSEK“. ÍGY IS ALIG ÁLLNAK SZÓBA VELÜNK, MAGYA-ROKKAL A NAGY AMERIKAI ÉS ANGOL KIADÓK...

A PC-X ÉS TÁRSLAPJAINAK SZERKESZTŐSÉGE

ELEKTRONIKUS CSOPORTMUNKA

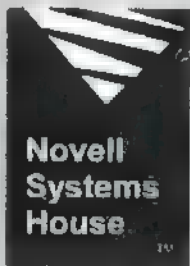
A GroupWise egyetlen alkalmazásban egyesíti elektronikus postát, a naptárt, illetve előjegyzési naplókezelést és feladatirányítást. A GroupWise segítségével a munkacsoport minden tagja percrekészen információhoz juthat, legyen akár a hivatalban, akár otthon, akár éppen úton. Néhány a GroupWise erősségei közül:



" Az Információ megosztásának tökéletes eszköze "

Group Wise

már 89.000,- Ft-tól



- Szabályalapú funkciók: elektronikus posta, naptárak és előjegyzések intelligens automatizálása
- Automatikus szabedő-keresés több naptárban egyszerre (emlékek és erőforrások számára egyaránt) és a találkozási pontok megjelölése
- Windows-, DOS-, Macintosh-, OS/2- és UNIX-ügyfelek kezelése
- Távoli hozzáférés mobiltechnológián keresztül, többek között klienszoftver és fax-, személyhívó-, rádió- és telefonszolgáltatások
- A GroupWise egyben egy szilárd üzenettovábbító platform is más GroupWare-alkalmazások felé. Például a GroupWise segítségével automatikusan irányíthatók az InFormsszal készített intelligens űrlapok



Bővebb információkat a VAR Kft.-ről, újdonságokról, árairól a Gold Wave társaságban (T: 222-32-92) és a FAXBANK-ban (T: 180-88-11/18489) olvashat
VAR COMPUTER
 1165 Budapest, Hunyadvár u. 56.
 Tel/Fax: 407-26-92
 E-mail: var@magnet.hu

a, b, CD
 rajtam kezdé...
 Ön is kezdje
 a karácsonyi
 CD vásárlást
 a Pentacompról.
 Óriási kedvezmény,
 széles választék.

Pentacomp Kft. • 1119 Bp., Etele út 32/a
 Tel.: 206-5637, 206-5638 • Fax: 181-3965

Genoa
 SYSTEMS CORPORATION

DESIGNED IN USA

2 ÉV GARANCIA!

MINŐSÉGI GRAFIKUS KÁRTYÁK • ALAPLAPOK • MULTIMÉDIA

WindowsVGA 32 • Phantom 64 • Phantom 64Video • VideoBlitz
 • AUDIOBLITZ 3D • G-Vision DX MPEG • PLATINUM alaplapok
 • 4X PLATINUM Multimedia KIT • AudioBlitz Wave32 •

PHANTOM 64 VIDEO

1MB / 2MB DRAM, PCI/MLB, 800x600-ig 16M szín,
 Multimédia támogatás (AVI, Indeo, MPEG), VESA k.
 Win 3.1, NT, OS2 WARP, MPEG, ProPilot programok



VIDEOBLITZ III AV

2MB / 4MB VRAM, PCI, 1280x1024-ig 16M szín,
 Multimédia támogatás (AVI, Indeo, MPEG), VESA II.
 Win 3.1, NT, OS2 WARP, MPEG, ProPilot programok



4X PLATINUM Multimedia KIT

- AudioBlitz 3D hangkártya • TEAC 55A 4x CD-ROM Drive •
- 2x 50W hangszóró • Fejhallgató • Mikrofon • Joystick
- 150 software 10 CD-n bőrkötésben a GENOA-tól •

PLATINUM alaplapok

- 486 VL6-X4, SIS chipset, Award Bios, IDX4 és AMD DX4-ig
- 486 PCI-I/O, 4HDD, SIS chipset, AWARD Bios
- 586 P120-I/O, 4HDD, PLATINUM chipset, Award Bios, P150-ig



MIKROPO COMPUTER

COMPUTEREK
 PERIFÉRIÁK
 PLOTTEREK
 HÁLÓZATOK
 SZOFTVEREK
 ALKATRÉSZEK

Minden kártyához
 ingyenes driver frissítés!

VISZONTELADÓK JELENTKEZÉSÉT
 VÁRJUK!

1065 Bp., Nagymező u. 51. Tel.: 153-0111 Fax: 269-0151

**HÍJAD A ZELSŐ ÉLŐ, EGYETLEN,
 COMPUTER BÓTOT, HOTYHA:**

- KÖKEMÉNY HARDWARE-RE VÁTYSZ
- STRAPPABÍRÓ, SPÉCI BOTKORMÁNYOK (2-6,000 Ft)
- 9600-AS FAKSZKÁRTYA (KAPASZKOGGY: 4,000 Ft)
- KÉCCERES PANASONIC CD MEGHALYTÓ (HOT: HÍJÁL!)
- 14,400 VFC KÁRTYAMODEM (NEM KÜLSŐ! 12,000 Ft)
- 28,800 VFC/V.34 KÁRTYAMODEM (23,000 Ft)
- MS OEM EGÉRMŐR RÁGCSÁLÓ (3,800 Ft)
- PIHE-PUHA SOFTWARE-T AKAROL NAGYON
- MICROSOFT MINDENFÉLE (ÁRAINK STA^{BILL}AK)
- LYÁTÉKPROGRAMOK (HOT, DE LEGÁLIS STUFFOK!)
- HAZAI FELYESZTÉSŰ CÉDÉK
- SATÖBBI (RAKTÁRON VAN!)
- KICSI, KÖZEPES ÉS XL-ES ALAPLAPOK, VGA KÁRTYÁK,
 PROCESSZOROK, TELEFONOK, FAXOK, NYOMTATÓK STB.

351-2338

HOTY NE NEJJEN MESSZIRE ROHANGÁSZNOD A
 KELETITŐ (MAGYARUL BESZÉLÜNK: 10-18 ÓRÁIG):

PILOT **COMP**

1074 BUDAPEST, ALSÓERDŐSOR U. 3.

A FENTI ZÁRAKON NINCSE NÁFA!

GRAFI X SHS

Kereskedelmi és Szolgáltató Kft.

Budapest X., Jászberényi u. 72. Telefon/Telefax: 262-5243 Postacím: 1388 Budapest, Pf. 96/100

Nyitva tartás: H-Cs.: 8.00-18.00, P: 8.00-14.00

Új Creative termékek a Grafix SHS Kft-től

PageReader 800

Hordozható scanner, fax- és másológépek

- 800 dpi felbontás

- 256 szürke árnyalat

Hozzáadott szoftverek - RECOGNITA PLUS

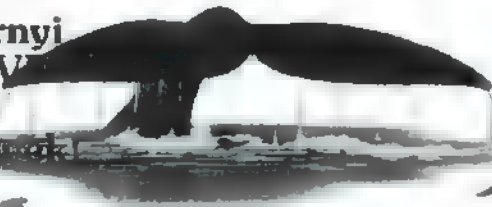
- iPHOTO PLUS

- PAGEREADER 800 Utilities

Most hihetetlenül kedvező (31.000,- Ft + Áfa) áron kínáljuk viszonteladók részére

A Grafix-SHS Kft. aktuális árlistáját lekérheti ■ FaxBankból. Faxkészülékéről hívja fel ■ FaxBankot (180-8611), állítsa készülékét „TONE” üzemmódba, majd üsse be a Grafix-SHS Kft. azonosító számát (1490#), és készülékén megjelenik legfrissebb árlistánk.

Tengernyi
SZOFTVER
és
CD-ROM



A
Microsoft
KIEMELT
BORGALMAZÓJA

10 pak collector edition	6.000	planet earth	3.000
25 greatest games	2.000	ms dos 6.22	7.910
5 star games cd	2.000	flight simulator 5.1	6.600
alliance submarine simulator	2.000	ms flight sim. new york sce.	5.250
astronomica cd rom	6.000	mozart 1.0	5.700
berlitz think/talk french cd	19.380	ms musical instruments	5.700
berlitz think/talk german cd	19.380	ms space simulator 1.0	6.600
cd-rom workshop	5.000	ms strauss 1.0	5.700
clipper source and utilities	4.000	ms stravinsky 1.0	5.700
complete windows set cd	2.000	ninja high school	2.000
conan the cimmerian cd	3.000	nyelvemester angol / német	7.000
dr. communication cd	2.000	recognita go-cr 2.1 win.	11.900
dr. games for windows cd	2.000	russian ground forces	2.000
dr music lab	2.000	russian warships	2.000
dr os/2 gold I.	2.000	shareware overload trio cd	3.000
dr. windows cd	2.000	space and astronomy cd	3.000
exploring the solar system	2.000	spt-gib német - angol szótár	12.000
fate of the starlords cd	2.000	spt-gib ország nagy szótár	16.000
giga games	3.000	technotools cd	2.000
gst 1st design	2.000	the best games of '95	2.000
gst pressworks ole2	4.000	the best internet sw. of '95	2.000
ebciklopédia	3.992	the legend of kyrandia	3.000
helyes-e?/ms win95	14.400	tripleplay english cd	4.000
internet concourse	2.000	tripleplay plus english cd	11.260
journey across america	2.000	tripleplay plus french cd	11.260
just grandma and me cd	3.000	tripleplay plus german cd	11.260
labyrinth of time cd	6.000	u.s. aircraft weapons	2.000
learn to speak english cd	11.700	u.s. battle tanks	2.000
lektor dos/win. 4.0	12.000	u.s. missiles	2.000
linux bible + cd new!!	5.000	virtual tarot cd	6.000

1137 Budapest, Jászai Mari tér 3.
4024 Debrecen, Vár u. 8.

Tel: 269-4738

269-4737

Fax: 269-4720

201-8619

Lev.cím: 1391 Budapest Pf: 218.

e-mail: 100324.661@compuserve.com

szoftver
ABC

All jogát fenntartjuk! Ár ÁFA

HOGY CSILLOGJON AZ ÜNNEP



**Ajándékozzon
karácsonyra klubtagsággal!**

Kedvezmény dec. 1-31-ig, 6000 helyett csak 4500 Ft.

A kiválasztott lemezt 7 napra hazaviheti, kipróbálni.
Klubtagoknak ■ foglalóból 25%-os kedvezmény!

Vásárlói Kedvezmény: 10-50%

BIZOMÁNYOSI ÉRTÉKESÍTÉS

**Használt CD-ROM lemezek
vétele és eladása**



Bp. VI., Vörösmarty u. 58/a.
Nyitva: Hétköznap 10-18
Telefon: 252-5537/23 mell.

RILLA E.C.

3016

17

SPORTJÁTÉK**GAME-PORT**

UGYAN MÉG 1995-ÖT ÍRUNK, DE MÁR MEGÉRKEZETT AZ ELECTRONIC ARTS SPORT-SZIMULÁTOR SOROZATÁNAK ELSŐ 1996-OS „MODELLJE”, AZ NHL96. A PROGRAM ALAPJAIBAN KÜLÖNBÖZIK ELŐDJÉTŐL, AZ NHL HOCKEY 95-TŐL, EZÉRT ÚGY GONDOLTUK, ÉRDEMES LEGALÁBB IFT PILLANTÁST VETNI RÁ.

NHL 96

A program tartalmazza mind a 26 csapat, köztük a legismertebbek (Detroit Red Wings, Pittsburgh Penguins, Calgary Flames, New Jersey Devils, New York Rangers...) legfontosabb adatait – mérkőzések, győzelmek, vereségek, döntetlenek, szerzett pontok száma, az otthoni és az idegenbeli eredmények – külön az alapszakaszra és a rájátszásra, illetve divízióként, konferenciaként vagy összesítve. Ehhez hasonlóan megtekinthetjük a 645 mezőnyjátékos és 63 kapus szinte valamennyi mérhető paraméterét: magasság, súly, mérkőzések száma, kapura lövés kísérletek, ebből mennyi talált be, mennyi gólpasszt adott, az ún. kanadai táblázaton elért pontjai stb., illetve a kapusoknál a jégen töltött percek száma, hány lövésből mennyit „szedett be”, ezek százalékosan is kifejezve, nyert, veszített és döntetlenül végződött mérkőzések száma. Természetesen érdemes megnézni a játék szempontjából érdekes paramétereket: sebesség, gyorsulás, lövés erő, korongkezelés, passzolási pontosság... A keresélest megkönnyítheti, hogy a játékosokat megnézhetjük csapatokként vagy „ömlesztve”, illetve rendezhetjük őket különböző paramétereik alapján. Akit érdekel a hoki – és abból is

tüköröződések, textúrák, a játékosok nevei, felbontás stb. – a gép erősségétől függően, és a mérkőzésen alkalmazandó „szabályokat” (büntető, les, kétvonalas les, sérülések, játék-ido, a sorok cseréje és a kapus kezelése automatikus vagy mi irányítjuk stb.) tudásunktól függően. Ha mindez megvan, akkor irány a jég.

Eldönthetjük, hogy egyszeri mérkőzést (például előkészületit), alapszakaszt vagy rájátszást szeretnénk-e játszani.



A játékosok irányítása

Az NHL96-ot – és a többi Electronic Arts által kiadott sportjáték előzetes képeit – nézegetve nagyon úgy fest, hogy az EA igen-igen nagyot lépett előre grafika terén egy év alatt. Tény, hogy komoly szintet emeltek minimális hardware-ben (az NHL96 minimál konfigurációja 486DX2-66, 8MB RAM, 15 MB winchi, duplasebességű CD-ROM olvasó, VESA kompatibilis, legalább 512k-s SVGA, hangkártya, de melegen ajánlott a Pentium 16MB RAM-mal), viszont ezzel párhuzamosan legalább egy szintet, de inkább többet léptek előre grafikában is. Ennek a továbblépésnek az első fuvallatait már az NBA Live 95-ben lehetett érezni, most pedig már nem lehet nem észrevenni. Itt nem csak a bevezető animációra gondolok – bár tény, hogy rendesen megadja az alaphangot ez a videoklipp –, hanem az olyan „részletekre”, mint például a logók a jégen, a hirdetések a palánkokon, a kapuk mögötti plexi, a reflektorok becsillanása, a meccs folyamán állandóan változó jég (hiszen ahogy egyre többet csúszkálnak a játékosok, az egyre karcosabb lesz). De nagyon látványos a különböző kamerák – majd' egy tucat szemszögből követhetjük a meccset (kapuk mögötti, a korongot vezető játékos sisakján levő, zónák határán levő stb.) – közötti átmenet, ugyanis nem a megszokott módon ugrik a kamera az egyik pontról a másikra, hanem szép folyamatosan „átkúszik”. Ahogyan a bulinál – értsd a korong bedobásánál – ráközelít a bedobás körzetére, majd amint útjára indul a korong, visszazoomol az eredeti nagyságra.

Az NHL96 felülete, kezelése – nem igazán meglepő módon – szinte teljesen megegyezik az NBA Live 95-ével. És ahogyan az NHL Hockey 95-ben vagy a kosárprogramban, így itt is megtaláljuk a csapatok és a játékosok előző évi (1994/95-ös évadbeli) adatait, statisztikáit.



A szabályok a főmenüben pontosíthatók...

az egyik, ha nem a legerősebb bajnokság –, annak érdemes körülnéznie ebben a részben is. Így megnézhetjük a nagy öreg, a Number One, Wayne Gretzky, a jelen egyik legjobb játékosa, az 1994/95-ös idény legjobbjának választott Eric Lindros, a „programnévadó” Brett Hull, a régi szovjet válogatott legendássá vált védőinek Szergej Makarov, Alexej Kaszatanov és V. Fetyiszov adatait.

Ha nem vagyunk megelégedve kedvenc csapatunk játékerével, akkor készíthetünk mi magunk a játékos(ok)at, és vele/velük erősíthetjük sorainkat. Így beállíthatunk egy vagy több roppant agresszív, erős, gyors, nagy lövés erővel rendelkező, a korongot maximálisan uraló játékost. Elég meg tudja változtatni a bajnokság képét egy-két ilyen superman.

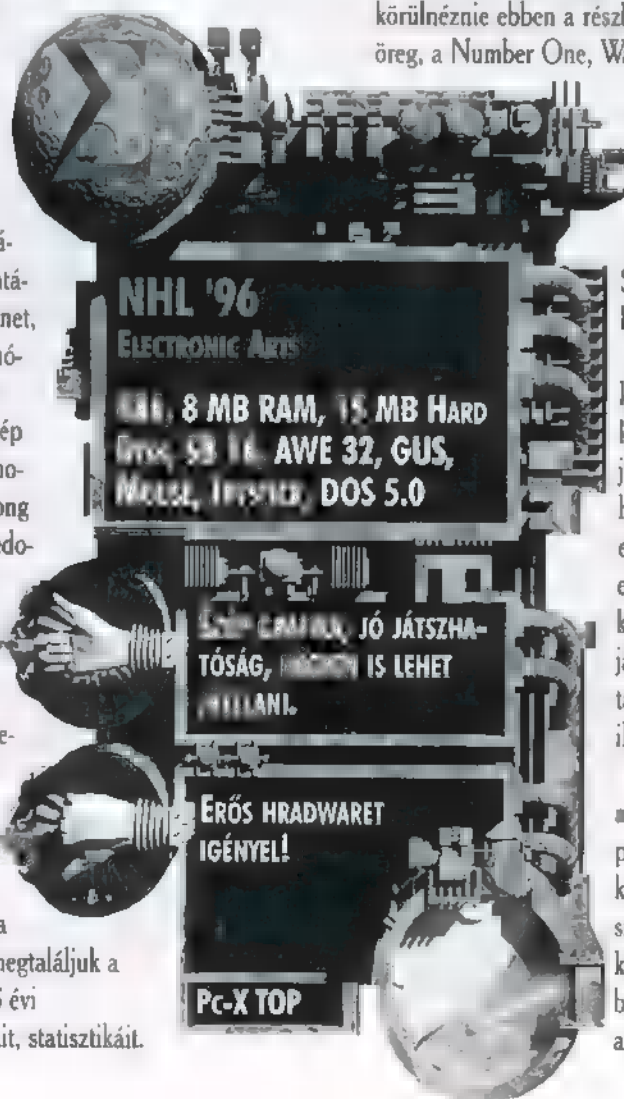
De még mielőtt kikorcsolyáznánk a jégre, érdemes beállítani a játék paramétereit: a hangeffektusok, a közönség, a játékszünetekben megszólaló szintetizátor, a zene és a kommentálás hangerősségét, ki-bekapcsolni a megjelenítendőket – a közönség, a jégen látható logók,

Előkészületi meccs esetén ki kell választanunk a két résztvevőt. Ezután megváltoztathatjuk a sorokat, de ezt csak nagyon profioknak javaslom, mert különben elég érdekes sorok alakulhatnak ki (bár az ellenfél gyengítésére nem rossz módszer). Az NBA Live 95-höz hasonlóan egy-egy mérkőzés során négy ember is játszhat egyszerre, akár egy csapatot irányítva, akár kettő-kettő arányban, akár három az egy ellen. Ha mindez megvan, következik a csapatok kezdő sorok bemutatása, majd maga a játék. Ez utóbbiról nagyon lehet sokat írni, nem sokat változott az előző változathoz képest, illetve a doksi elég részletesen leírja a kezelést.

Az alapszakasznál először ki kell választanunk saját csapatunkat. Sőt, eddigiektől eltérően akár több csapatot is irányíthatunk, vagy több ember is részt vehet a bajnokságokban! Ezután el kell döntenünk, hogy a szezon 25 mérkőzésből (minden csapat ellen csak egyszer játszunk), 84 mérkőzésből (normál bajnokság) vagy 48 mérkőzésből (az 1994/95-ös év a játékosok sztrájkja miatt kicsit speciálisra sikeredett) álljon. Az alapszakasz befejezése után, vagy azt kikerülve, egyből a rájátszást választva pedig meghatározhatjuk, hogy hány nyert meccsre menjen. Az egyes meccsekről eldönthetjük, hogy mi magunk akarjuk-e lejátszani, vagy ezt a nemes feladatot inkább a gépre bízunk (Simulate), de ez utóbbi esetben, függetlenül csapatunk erősségétől, számítsunk arra, hogy szinte minden idegenben játszott mérkőzést és jó pár hazait is el fogunk veszíteni, vagyis kevés esélyünk van a számítógép által támogatott továbbjutásra.

Némi gyakorlás után már érhetünk el eredményt, amelynek legszebb pillanatait érdemes megtekinteni visszajátszásokon, és elmenteni a későbbi élvezkedésekre. Ezeket ugyanis később is megtekinthetjük, vagy barátainknak megmutathatjuk a Highlights részben. Kívánok mindenkinek jó játékot és sok-sok Stanley-kupa győzelmet!

Giraffe



NHL '96
ELECTRONIC ARTS

486, 8 MB RAM, 15 MB HARD
DOS 5.0, AWE 32, GUS,
Mouse, Irvette, DOS 5.0

ÉSŐ CAMUK, JÓ JÁTSZHATÓSA,
TÓSA, HOGYAN IS LEHET
MILLANI.

ERŐS HARDWARET
IGÉNYEL!

Pc-X TOP

CHAMPIONSHIP MANAGER 2

SPORTJÁTÉK

GAME-PORT

VEGYÜK SORRA, MIRŐL SZÓL EGY FM (FOOTBALL MANAGER) PROGRAM! MI ALAKÍTJUK AZ ÚJ, LELKES MENEDZSERT, AKINEK ÉPPEEN MIT A FELADATOT ADJÁK, HOGY A NEGYEDOSZTÁLYÚ FC DOMBOLDALI LEMARADÁST JUTTASSA FEL A ELSŐ OSZTÁLYBA, NYERJE MEG AZ OTTANI NB1-ET, MEG AZ MNK-T IS, AZTÁN JÁTÉKTÓL FÜGGŐEN ÁLLJON HELYT A NEMZETKÖZI PORONDON. ENNEZ RENDELKEZÉSÉRE ÁLL ÁLTALÁBAN 16 JÁTÉKOS, X+1 FOCIVAL KAPCSOLATOS TULAJDONSÁGGAL.

Játékos eladása, vásárlása, taktika kitalálása, meccseken csere és izgulás, utána nyilatkozat újságíróknak, raporra menni klubvezetőséghez, reklámszerződések kötése, szponzor szerzése, esetenként pályaeépítés, edzésprogram kidolgozása stb., erről szól a menedzser élete. Nem egy leányálom, de ez a szép benne!

A Championship Manager 2 ugyanez, és mégis teljesen más! A CM2 magát az életet veszi alapul, igaz ez kicsit sokáig, egy DX2-66-oson is 15 percig tart neki. Az élet regenerálása után ki kell választanunk, mely csapatot óhajtjuk menedzselni. A csapatok a tavalyi bajnokságok végeredményének megfelelően vannak besorolva az első, második és harmadosztályba, illetve a Premier Ligába. Vannak külföldi csapatok is, de ezeket nem választhatjuk ki – ki kell őket érdemelnünk! A játékot nyolcan játszhatják egyszerre, menete Monopoly jellegű: először „A” menedzser végzi el teendőit, utána „B”, majd „C”, s ha mindenki készen van, akkor a program átmege „telik-múlik” időmódba, ugrik egy hetet, ugyanis a menedzserek hetenként egyszer töltik idejüket munkával, kivéve, ha valami fontos dolog történik hét közben – mondjuk meccs van!

A CM2 elképesztő mennyiségű adattal rendelkezik, ráadásul napról-napra újakat gyárt és tárol, utóbbit 20 MB-on teszi! Ennek érzékeltetésére végigszaladok a menü, címszavakban felsorolom a főbb információkat!

Completion Info: nemzetközi versenyek (VB, EB selejtezők és döntők, nemzetközi barátságos mérkőzések, játékosok adatai), európai versenyek (BEK, KEK, UEFA, Szuper Kupa, illetve a számomra ismeretlen, ún. World Club Cup), az angol bajnoki és kuparendszer (Premier Liga, első-, második- és harmadosztály, FA kupa, Coca-Cola liga kupa, illetve Anglo-Italian Cup, Auto Windscreen Shield és FA Charity Shield), havi és éves díjak (hónap menedzsere, év európai focistája stb.). Ezen versenyek és díjak összes adatát tartalmazza a program, olyan részletességgel, mint csoportbeosztás, mérkőzések sorrendje, eredmények visszamenőlegesen idei, illetve a tavalyi kupában.

Squad Details, azaz az egyes csapatok adatai: a játékosok listája poszt, kondíció, hozzáállás, rangsor, lőtt gólok száma, gólpasszok száma, mérkőzés játékos címe, heti fizetés vagy rangsor szerinti sorrendben. Továbbá a csapatot érintő általános információk: pozitív és negatív rekordok,

kiadások, milyen versenyeket nyert, meddig jutott különböző kupákban, állása a bajnokságban fordulóról fordulóra, nézőszám, legnagyobb arányú győzelmek és zakók, ki-nevelt legjobb játékosok, átigazolások adatai. Taktika: milyen formációban, milyen játéktípussal lép pályára a csapat, az adott meccsre vonatkozó szabályok (cserek száma, hány külföldi játékos játszhat, hány pontot kap a győztes), a játékosok elhelyezkedése, mozgástera (majdnem tökéletes taktikai képernyő). Az adott osztállyal és évaddal kapcsolatos adatok: évad program (mikor, hol, kivel játszunk, játszottunk), eredmények, táblázat, játékosok rangsora, góllövők stb. Ugyanezek információk



Tájékoztató közlés...



ugyanilyen részletezettséggel minden csapatról!

Player Search & Transfer: ha új játékosra van szükségünk, itt kell körülnéznünk. A játékosok között a következő szűrőkkel válogathatunk: lekötés, szerződés, poszt, oldal, életkor, ár, csapata, nemzetisége. Kikérhetjük szaktanácsadók véle-

ményét, kizárhatjuk a sérült és elérhető játékosokat, rendezhetjük a listát érték, rangsor, gólok, gólpasszok és CsK-k száma szerint. Megtekinthetjük a közelmúlt, évad és a külföldi átigazolások adatait is.

Nem esett még szó a játékosok adatairól! Poszt szerint lehet egy játékos kapus, hátvéd, védekező, normál vagy támadó középpályás, támadó és csatár, illetve ezek értelmes keveréke. Játszhat bármelyik oldalon (jobb, közép, bal), sőt van akire több oldalon is számíthatunk. Nézzük a tulajdonságokat! Kapus: levegő tevékenység, agresszió, határozottság, befolyás (a csapatra), sérülékenység, intelligencia, passzolás, helyezkedés, kirohás, állóképesség, lövések hátrítása, erő, technika, hozzáállás. Mezőnyjátékos: agresszió, kreativitás, határozottság, cselezés, érzék, fejlés, befolyás, sérülékenység, éberség, tempó, passzolás, helyezkedés, lövés, állóképesség, erő, szerelés, technika, hozzáállás. Továbbá minden játékoshoz: kondíció (%-ban megadva), sérült-e, ha igen, meddig, felépülés, biztosítás, elül-

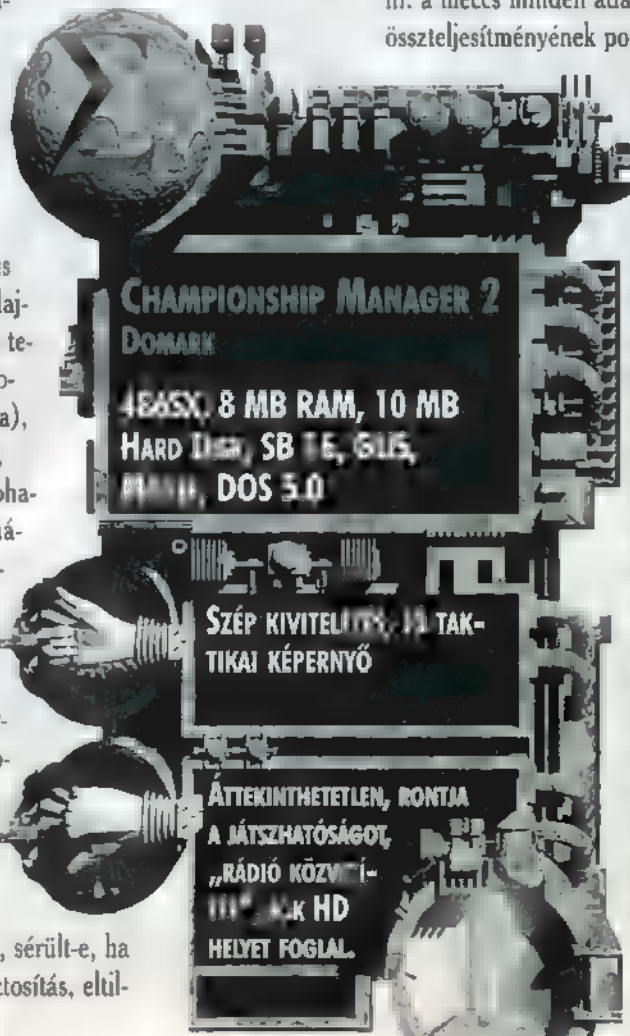
tás. Szerződésével kapcsolatban: mikor jár le, mennyi a fizetése, mikor kap jutalmat (pl.: ha feljut a csapat egy magasabb osztályba), speciális kitételek (ha érdeklődik egy jobb csapat, faképnél hagy minket). Átigazolással kapcsolatban: iga-

zolható-e, ha igen, mennyiért, mennyit ajánlottak, érdeklődik-e az ajánlat a játékost, milyen a viszonya klubunkkal. Karrier szempontjából: az elmúlt években mely csapatokban játszott, hány alkalommal lépett pályára, hány gólt lőtt, hány gólpasszt adott, hány alkalommal nyerte el a Mérkőzés Játékos címet, sárgalapok, kiállítások száma, ranglista besorolá-

sa. Végül, mit tehetünk vele: kirakhatjuk az átigazolási vagy kölcsönzési listára (tényleg, lehet kölcsönözni is játékost!), ingyenes listára (ez mi?), átigazolhatóvá tesszük (ilyenkor kezdenek figyelni rá), megszabhatjuk az árát, vagy köthetünk vele új szerződést.

Az FM játékok egyik legfontosabb része a mérkőzések összefoglalója. Nos, a CM2 ebben is teljesen egyedül, ugyanis nem összefoglalót ad, hanem élő közvetítést, méghozzá rádióon!!! Szerintem a gagyi, még ha több, mint négy óra hanganyaggal rendelkezik is a program. Duplasebességű CD-ROM olvasó még kevés: hallani, hogy a csapatneveket külön fel kell olvasnia (pl.: „Bedobáshoz jut a... [szünet, CD bazirga]...Manchester United). A meccsek statisztikája már nem fér ide, ezek után el tudjátok képzelni: a meccs minden adata százalékosan, játékosok rész- és összteljesítményének pontozása, cserelhetőség, új taktika kidolgozása stb.

Nehéz helyzetben vagyok, mikor értékelnem kell a CM2-t. Szerintem ez, így ebben a formában sok, nem sikerült megtalálni az arany középutat az enciklopédia és a játék között. Felmerül az alap-probléma: nincs lehetőség a játékosok tulajdonságainak képernyőn történő összehasonlítására, a csapat összeállítását így a képernyők közötti kapcsolgatás teszi idegesítővé. Esetleg leírhatjuk az adatokat, de az meg hosszú és felesleges munka. A kidolgozás ugyanakkor nagyon szép, szépek a képek, áttekinthető a menü, hiányzik viszont a Help, és gyatra a kézikönyv. Az sem tetszik, hogy a szimuláció nagyon lassú, a „telik-múlik az idő” akár 2-3 percig tarthat. Hát, tudom! Azt hiszem, játszom még vele egy kicsit!



CHAMPIONSHIP MANAGER 2
DOMARK

486SX, 8 MB RAM, 10 MB
HARD DISK, SB 16, 615,
MIDI, DOS 5.0

SZÉP KIVITELÉSŰ, TÁK-
TIKAI KÉPERNYŐ

ÁTTEKINTHETILEN, BONTJA
A JÁTSZHATÓSÁGOT,
„RÁDIÓ KÖZVÉ-
LÉS”-K HD
HELYET FOGLAL.

The Richfielder

KALANDJÁTÉK

GAME-PORT

SZÁMOMRA (MERT FIATAL VAGY! SZERK.) EDDIG ISMERETLEN CÉG (KOEI) HAJÓS JÁTÉKA. SOKBAN HASONLÍT A PIRATES!-RA, DE EGY KISMIT MÉGIS MÁS. A NAGY ELŐD AZONBAN GRAFIKAILAG JOBBAN KIDOLGOZOTT ÉS KONCEPCIÓJÁBAN IS ÖSSZETETTEBB VOLT. DE NEM CSORBÍT SZINTE SEMMIT A NEW HORIZONS ERÉNYEIN. MERT HÁT ILYENEK IS VANNAK...

A ■ installálással volt némi problémám, mert minden egyes karakter helyére egy nagy X-et írt a gép, és így meglehetősen nehéz követni a képernyőn megjelenő utasításokat. Pellus gépén viszont gyönyörű ■ olvasható volt, de hosszas szenvedés után, végre sikerült az én gépemre is feltenni.

Az intro-t inkább felejtjük el, bár a zene egész jó (CD-ről játssza). Nem sokkal ezután bejelentkezik a „főmenü”, amely a maga három opciójával nem túlságosan fejtoró játék: Load Game, New Game és Quit Game.

Kezdjük a másodikkal. A következő képernyő egy Európa térkép, amin hat pacák (pardon: öt pacák és egy ifjú hölgy) képét szórták szét. Ezek azok a karakterek, akikkel végigjátszhatjuk ■ programot. Mindegyik más nemzetiségű (angol, holland, portugál, spanyol, olasz és török), más tulajdonságaik vannak és más a főcéljuk is. Persze ebben az is benne van, hogy mindegyikkel más nehézségű a játék végigjátszása. Válasszuk ki ■ nekünk legszimpatikusabbat, ekkor megjelenik egy kis ablak tulajdonságaival és főcéljának leírásával. Megváltoztathatjuk a nevét is, majd ha már minden OK, akkor indulhat is ■ játék.

Ha már elindult a játék, akkor saját hazánk fővárosában ébredünk. Nézzünk körül ■ kikötőben! A képernyőn található információk a következők: A bal felső sarokban láthatjuk a dátumot, alatta, hogy hány óra van. Lent, a bal alsó sarokban van egy olyasmi, hogy „Fame in...” és még egy szó. Ez három féle lehet, attól függően, hogy ki nek milyen a főküldetése: Piracy, azoknál, akiknek céljuk abban áll, hogy más hajók boldogságát tegyék tönkre; Adventure, akiknél a kalandos utazások és felfedezések a dominálók; és Trade, annál az egy szegény török fiatalembernél, akinek családja a vagyon gyarapítását a kereskedésben látta biztosítottnak. A hírnév alatt látható pénzünk, két felbontásban: 1 Gold Ignor 10.000 Gold Coinsot ér (az átváltás automatikusan történik, ha elérjük a 10.000 aranyat). Középen van a játékképernyő, annak közepén ■ a kis maszat, azok vagyunk mi. A jobb oldalon láthatjuk ■ város nevét, alatta hogy mennyire fejlett gazdaságilag és iparilag, valamint mennyit fektettek be ezek fejlesztésébe ■ kóbor kalandorok (havi max. 50.000 aranyat lehet beleölni). A Price Index azt jelenti, hogy nekünk milyen százalékkal adják a termékeiket. Legalul van még az irányító „csillag” és a jobb szélen ■ menük, amiről később lesz szó.

Ha már itt tartunk, nézzük meg milyen épületeket lehet egy-egy városban találni, és azokban mihez kezdhetünk:

NEW HORIZONS

Kikötő (nyitva ■ nap 24 órájában):

- Sail: elhagyni a várost.
- Supply: itt lehet feltölteni megfogyatkozott készleteinket.

A víz ingyen van, ■ kajáért átlagosan 20 aranyat kérnek hordónként, ezenkívül vehetünk faanyagot ■ kikötőkön kívüli javításokhoz (én soha nem használtam) és ágyugolyókat. Ez utóbbinál mindig hány ágyúnk van a hajón, minden lövés egy egységbe kerül.

- Moor (csak a fővárosokban): a hajókat ott lehet hagyni a kikötőkben, meghatározatlan időre. Minden fővárosban maximum ötöt.

Fogadó (nyitva ■ nap 24 órájában):

- Check in: kövenni egy szobát. Ingyen van és reggel nyolckor ébredünk fel, akár 7.40-kor felküdünk le, akár előző nap 8.20 -kor.
- Gossip: beszélni lehet más tengerészekkel.
- Port info (fővárosokban nem működik): megmutatja, hogy ■ város melyik európai hatalommal, mennyire szimpatizál. Ha eléri ■ 75%-ot egy országgal kapcsolatban, akkor ahhoz ■ országhoz fog tartozni.

Kocsmá (reggel 8.00-tól reggeli 4.00-ig):

- Recruit Crew: legénység toborzása. Az ár és mennyiség függ ■ kikötőtől (az utóbbi legfőképpen ■ gazdaság nagyságától). Érdemes először fizetni nekik egy kört (Treat).
- Dismiss Crew: a hajókról lehet kirúgni ■ legénységet.
- Treat: egy kör fizetése.
- Meet: beszélni más tengerészekkel.
- Waitress: ■ csapos kislány csábítgatása. Már az hogy odahívjuk, 10 aranyunkba kerül. Négy újabb opciót kapunk: a Tell Stories-zal történetekkel tömhetjük a fejet a felfedezéseinkről, amittől barátságosabb lesz; a Give Gifttel nekiadhatunk valamit tár-



gyaink közül, amittől még barátságosabb lesz; ■ Investigate-tel információkat gyűjthetünk egyes flották helyzetéről és küldetéséről; az Ask Infoval kétfajta infot kérhetünk: a Job Infoval segíthet jelenlegi küldetésünk végrehajtásában, a Port Infoval ehelyre a kikötőről kérhetünk infot, de nekem mindig azt mondták, hogy ez titok. (Mellékesen ■ Fogadóban ügyis megmondják.)

- Gamble: itt lehet szerencsejátékokat játszani.

Nem nagyon érdemes, mert keveset lehet nyerni, és lassan.

Piac (reggel 4.00-tól este 7.40-ig):

- Buy Goods: árut vehetünk. Ha nincs Tax Free Permitünk, akkor mindent 20%-kal drágábban adnak. Ezt az engedélyt ■ uralkodóknál kaphatjuk meg – fél évre szól. Gondoljuk meg, mikor veszünk, mert elég drága, úgyhogy csak akkor érdemes, ha biztosan kereskedni fogunk. Ahogy megy fel a rangunk, egyre olcsóbb lesz.

- Sell Goods: áruk eladása.
- Invest: pénz befektetés ■ gazdaságba. Havi max. 50.000 aranyat fektethetünk be. Hónap végén

■ befektetés összege nulla lesz, de megnő a gazdasági mérőszám. Ezzel lehet növelni a város szimpátiáját országunk iránt, és csökkenteni azon ország szimpátiáját irántunk, akié volt a város.

- Market Rate: megtudhatjuk az egyes árucikkek árait.

Hajóépítő üzem (reggel 4.00-tól este 7.40-ig):

- New Ship: új hajót rendelhetünk. Meghatározhatjuk típusát (az ipar fejlettségétől függ, hány típust tud egy város építeni), anyagát (öt féle van, ez határozza meg a hajó „HP”-jét), és hogy mennyi hely legyen ■ legénységnek, az ágyúknak és raktérnek. Miután mindent megadtunk, közlik ■ árát (ha van Accounting tulajdonságunk, vagy ■ könyvelőnknek van, az megmondja mennyiért érdemes megvenni), megadhatjuk ■ nevét, és egy-két hónap múlva jöhetünk is a hajóért.

- Used ship: használt hajók vásárlási lehetősége.
- Repair: hajójavítás.
- Sell: néhány hajónk eladása. A zászlóshajót nem adhatjuk el.
- Remodel: ■■■■■ belül van négy opció:
- Figurehead: a hajó orrára tehetünk egy szörnyet, ami véd a viharoktól és a tengeri szörnyektől.

- Guns: ágyúvásárlás. 6 típusa van. Én a Culverint (ötös távolságra lö, viszont csak „C” osztályú a sebzése) és a Cannont (3-as távolság, „A” sebzés) ajánlom. Persze ezek a legdrágábbak is.

- Load Capacity: néhány száz aranytól néhány ezeget terjedő árfekvésben meg lehet változtatni ■ hajó legénység / ágyú / raktér arányát. Érthető módon, ha a raktér tele van áruval, akkor azt nem tudjuk alacsonyabbra venni a mostaninál, csak nagyobbra.

- Rename: új nevet adhatunk hajónknak – ingyen.

- Invest: befektetés az iparba. Ez az ipar mérőszámát növeli, egyébként ugyanaz a hatása, mint a gazdaságba való befektetésnek.

Céh (reggel 4.00-tól este 7.40-ig):

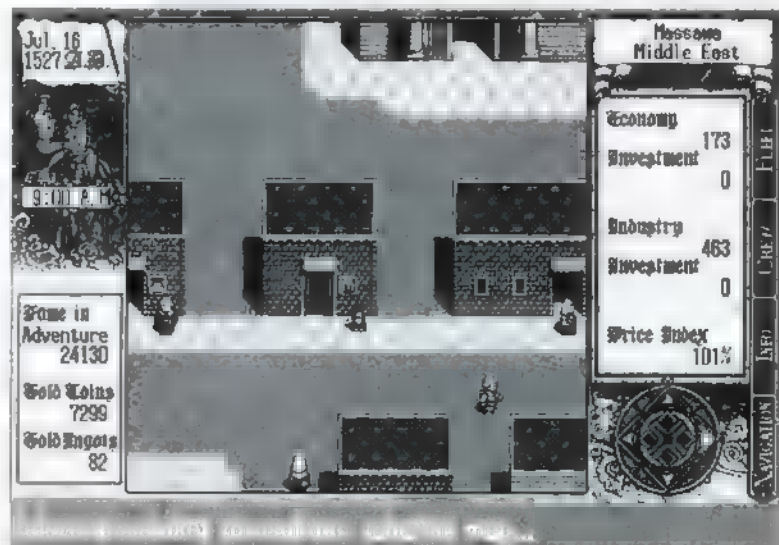
- Job assignent: munkát lehet kérni. Öt fajta van.
- Deliver Letter: levélkézbesítés. Csak nagyon ■ elején éri meg, mert egyébként többre kerül ■ legénység etetése, mint a fizetés (kb. 700 arany).
- Buy Goods: valahol venni kell néhány tonna árut, és ■ kikötőbe hozni.

- Transport Goods: hasonló, mint az előző, csak megadott helyre kell elvinni, nem pedig vissza oda, ahol ■ munkát adták.

- Collect debt: ehhez el kell menni Velencébe, mert ott van ■ Marco Polo Bank főépülete, és ott megmondják, kitől kell begyűjteni a pénzt. Aztán be ■ kocsmába, ott fizetni egy-két kört, és akkor (jó esetben) valaki elmondja, hol található az illető.

Majd elmenni a megadott ■ városba, behajtani az adósságot és vissza Velencébe.

- Defeat Pirates: ■ város körül le kell vernünk egy-két kalózt.
- Country Info: 100 aranyért információkat kérhetünk ■ hat ország egymás közti és hozzánk viszonyított hozzáállásáról és gazdasági erejéről.



Marco Polo Bank (reggel 4.00-tól este 7.40-ig):

- Deposit: számlát nyitni. Havi 3% a kamat, maximális számla 1.000.000 arany (ekkor már nem kamatozik tovább).
- Withdraw: pénz kivétel.
- Borrow: hitel kérés. Havi 10% kamat. Ha egy hónapon belül visszavisszük, nincs rá kamat, tehát rövidtávrá ingyen megúszhatjuk.
- Repay: adósság visszafizetése.

Palota (reggel 4.00-tól este 7.40-ig, csak fővárosokban):

- Csak akkor lehet bekérkedni, ha már van valamilyen rangunk.
- Meet Ruler: találkozhatunk az uralkodóval. Ha elértük már azt a hírességi szintet a saját terünkön, hogy új rangot kaphatunk, akkor uralkodónk ad egy küldetést, ha teljesítjük, megkapjuk ■ új rangot. Azt, hogy elértük ■ megfelelő szintet, onnan lehet tudni, hogy minden kikötőben közli ■ pacák, hogy az uralkodó keres minket. Amennyiben nem ez ■ helyzet, akkor is találkozhatunk vele, de akkor három opciót kapunk:
 - Sphere of Influence: megtudhatjuk, melyek az adott ország szövetséges városai a világban.
 - Letter of Marque: egy ingyenes engedély, arra hogy irtsuk az ellenség flottáit. Csak akkor kaphatunk ilyen, ha ■ hírnevünk a Piracyban nagyobb, mint a másik kettőben.
 - Tax Free Permit: az előzőekben már említett „adókedvezmény” kérése.
 - Defect: a második dolog, amit a palotában kérhetünk, de saját országunkban nincs értelme, mert ez olyasféle állampolgárság kérése. Előfordul, hogy megakadályozz főlünk elérésében.
 - Gold: támogatás kérése.
 - Ship: ugyanaz, mint előbb, csak hajóban.

Tárgybolt (reggel 8.00-tól este 7.40-ig, csak fővárosokban):

- Tárgyak eladására és vételére szolgáló helyiség. 20 tárgy lehet nálunk egy időben, ezeknek négy fajtája van: kardok, páncélok, hajózási segítő eszközök és az egyéb csecsebecsék. Az első kettőnek van egyfajta osztályozása, ami az egész játékra igaz: a D a legrosszabb, majd ■ C, B, A, és a legjobb a csillag.
- A következő négy épületen ugyanaz a jel van kirakva, de ezekből egy városban maximum egy található, így csak azt kell megjegyezni, melyikben kicsoda.

Térképész (nyitva ■ nap 24 órájában):

- Contract: ha van Cartography tulajdonságunk, akkor szerződést köthetünk az egyik térképész-stúdióval, és azok fizetnek, ha új területekről hozunk információkat.
- Learn Skills: ■ Cartography megtanulása.
- Report: ■ jelentés leadása az új területekről.
- Locate: ha valaki eladott nekünk egy kincses-térképet, megkérhetjük ■ térképészt, segítsen ■ koordináták megtalálásában.

Gyűjtő (nyitva a nap 24 órájában):

- Vele is ugyanúgy szerződést kell kötni, ■ Discovery pontban eladni neki a felfedezéseket (ezek is osztályozva vannak, mint a kardok és a páncélok). A Rumor pontban tippeket ad nekünk, hogy hol van még falu, amit felfedezhetnénk.

Asztronómus és Stratéga:

- Náluk lehet megtanulni ■ Celestial Navigation-t és a Gunneryt, mindegyiket (a térképészetet is) 47.770 aranyért.

Szerencsemondó (16.00-23.40):

- Különböző dolgokat mond rólunk. Az egyetlen lényeges, hogy megtudhatjuk mennyire hűségesek hozzánk tisztjeink. Egyébként a hűségük magától nő, ha hosszú ideje hajóznak ve-lünk. De amíg nem teljesen hűségesek, ne nagyon bizzunk rájuk kapitányságot, mert meglógnak ■ első csata alkalmával.

Templom vagy Mecset (reggel 4.00-tól 23.40-ig):

- Lehet imádkozni és adakozni. Mindkettő ■ szerencsénket viszi fel, az utóbbi jobban.
- Na ennyit az épületekről és most nézzük át az oldalsó menüket:

Fleet (F1):

- Fleet Info: a flottánkról ad infót.
- Ship Info: egy hajóról kapunk felvilágosítást.
- Rearrange: a hajók sorrendjének megváltoztatása. A csatákban lényeges.
- Scrap: saját hajó elsüllyesztése a rajta lévő legénységgel és rakománnyal együtt (magyarul érdemes őket először leszedni róla). De nem tudom minek, hisz ■ hajót el is lehet adni...
- Cargo Info: ■ rakományok listája.
- Log of Goods: hasonló, mint ■ előző, de ha nekünk vagy a könyvelőnknek van Accounting tulajdonsága, akkor ■ megmondja, hol adnak a legtöbbet érte.
- Transfer: a rakomány pakolgatása egyik hajóról ■ másikra.

Crew (F2):

- Change Captain: a különböző hajóinkra tisztejeink közül rakhatunk kapitányokat. Itt lehet cseréltetni őket.
- Change Job Duty: a zászlóshajón mi vagyunk a kapitány, de itt vannak még más tiszti rangok is.
- A Bookkeeper ■ könyvelő, róla már volt szó, a Chief Navigator meg csak egy rang, amelyik több tapasztalatot szerez, mint a normál navigátorok. Minden tiszt, aki nincs beosztásban, ■ navigátor lesz a zászlóshajón.
- Transfer Crew: az emberek átcsoportosítása a hajók között.
- Assign Crew: meg lehet adni, hogy a hajók legénységéből hányan irányítsák a hajót (a Min. Crew- nál legyen több, különben lassul ■ hajó), hány kémlelje a horizontot (nő a felfedezési



hatótávolságunk), és hogy mennyi csatázzon.

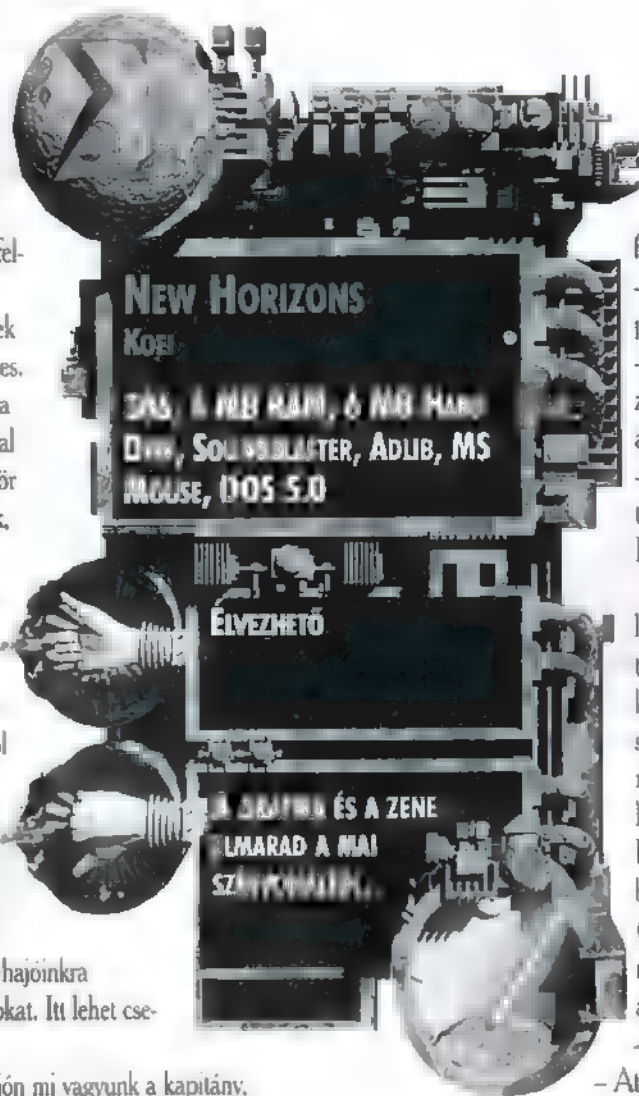
- Wages: ■ tisztek fizetésének növelése.
- Rations: a kajaadagok elosztása.

Info (F3):

- Mate Info: ■ tisztek tulajdonságai.
- Hero Info: a saját hírnevet, pénzünket és ■ országokkal való kapcsolatainkat mutatja.
- Items: ■ tárgyak felszerelése (kard, páncél) vagy használata.
- Discovery: eddigi felfedezéseink.
- Journal: hajónapló.
- Chart: ■ világ általunk már felfedezett része.
- Port Map: annak a kikötőnek térképe, amelyikben épp tartózkodunk.

Navigation (F4):

- Auto Sail: ■ várost kijelöljük, és az első tiszti odamegy (ha tud).



- Anchor: lehorgonyzás.
 - Go Ashore: partraszállás.
 - View: a képernyőn lévő flottákat nézhetjük meg.
 - Gossip: a mellettünk lévő flotta parancsnokával cseveghetünk.
 - Battle: hasonló, mint az előző, de másképp tárgyaljuk meg a dolgot.
 - Settings: ■ beállítások és a töltés/mentés helye.
- Még egy-két szó a csatáról:
- Csak úgy senki sem köt be-lünk (vagy csak nagyon ritkán), tehát az elején nyugodtan hajó-kázhatunk. Ha mégis csatára szánjuk el magunkat, akkor megjelenik a csataképernyő. Sok kis hajó, egymás hegyén-hátán. Kapunk egy kis ablakot is, ami-ben megjelennek az utasítások (csak a zászlóshajót irányítjuk mi, ■ többinek csak célpontot adhatunk):

- Move: mozogni.
- Attack: ha valamely ellenséges ha-jón kis célkereszt vagy kard (mellettünk lé-vőnél) van, akkor támadhatjuk ágyúval vagy megpróbálhatjuk le-rohanni, és párbajra hívni az ellenséges hajó kapitányát.
- Info: különböző infót kaphatunk a saját és az ellenséges hajókról.
- Plan: a terv.
- Order: a célpont és a támadás módjának megadása.
- Wait: várni egy kört.
- Item: ugyanaz, mint az Info menüben.

- Escape: ha ■ képernyő szé-lén vagyunk, elmenekülhetünk.

Ha párbajra kerül a sor, akkor is körök vannak. Különböző kardokkal állítólag más-más támadásfajta ■ leg-sikeresebb, de szerintem nagyjából egyforma. Három féle támadás van és erre három védekezés:

Thrust ellen Block Lash ellen Dodge és Strike ellen Parry.

Nekem a vívás soha nem volt az erősségem. Ez itt szerintem messze nem sike-rült olyan jól, mint a Pirates!-ben.

Még nagyon sok mindent el lehetne mondani ■ játék-

ról, de lassan kifutok ■ helyből (■ időt már rég lekéstem), így csak néhány tipp marad a végére:

- a szerencsejátékokat felejtse el, mint pénzforrás. Én éjszaka-kákat átkockáztam, mégse lettem gazdag.
 - ha pénz kell, kezd el kereskedni athéni Arttal és isztambuli szőnyeggel. Akkor a legjobb, ha először csak néhány szállítmány szőnyeget hozol Isztambulból, mert akkor igaz, hogy ■ szőnyegen vesztesz egy picit, de az Art ára lemegy, és ■ sokkal többet keresel.
 - augusztusban még véletlenül ■ próbáld megkerülni Af-rikát. Két pillanat alatt elsüllyeszt a vihar.
 - éjszaka nem lehet csatázni. Sőt, ha elkezdünk egy csa-tát, és közben beesteledik, a csatának is vége lesz.
- A maga nemében jó kis játék. Nem marad el (vagy csak alig) játszhatóság szintjén ■ nagy elődtől, sőt grafikai és zeneileg sem, de nem is előzi meg.

NYOMOZÓS

GAME-PORT

PAPARAZZI (PÄP-E-RÄ-'SÉ) N, I. SZABADÚSZÓ FOTÓGRÁFUS, HÍRES SZEMÉLYEKRŐL BIZALMAS KÉPEKET KÉSZÍT. „AZOK, AKIKRŐL KÉPET KÉSZÍTETTÉL NEM HALNAK MEG, KIEM AZT KIVÁNJÁK BÄR-LEK MEGHALTAK VOLNA!!” TEHÄT ÉN IS PAPARAZZI BÖRBE BÜJTAM, MERT A ACTIVISION EZT KÖVETELI MEG MINDEN VÄLLALKOZÓ SZELLEMÜ EGYÉNTÖL, AKI MEGVESZI LEGÜJABB JÄTEKÄNÄK CD DUÓJÄT.



ki úgy akar leülni a gép elé, hogy könnyű munkája lesz, az felejtse el. Ugyanis nemcsak kattogtatni kell egy automata Pocket gépet, hanem igen komoly kutatómunkának kell megelőznie minden előtt kockát. Ez a munka hat TV csatorna folyamatos nézésével, és üzeneteink meghallgatásával történik. Ezeket mind megnézhetjük a Palminator 2000-ben, ami egy TV-t, egy Videophon üzenetrögzítőt, egy térképet és egy „Ki kicsoda Tinseltownban?”-t tartalmaz. Mielőtt belefognánk, figyelmeztetek mindenkit, hogy a játék egy hatalmas szatíra. Minden létező amerikai hülyeséget kigúnyol. Így például Julia Roberts alteregója Jucia Rogersnek felel meg. De, hogy ne csak a filmsztárokat emlegessük, itt a Flash Rock Man, aki összetéveszthetetlenül hasonlít Michael Jacksonra s.b.



A TV csatornák mindig változnak. Van amikor egyes híradó van, máskor pedig reklámok, melyek néha roppant tanulságosak.

A Map ikonnal tudunk utazgatni a különböző helyszínekre: – Appleford Mall: minden megtalálható, a kajaldáktól kezdve a legújabb divatot követő butikokig. (Minden nagyobb hitelkártyát elfogadnak – Forintkártyát is?)

– Blue Fug: az összes fontosabb fényképész kollégát megtaláljuk. Ha teljesen kifogytunk az ötletekből, akkor este mindenféleképpen térjünk be. Ide sztárok nem járnak, de ha rendelünk a kocsmárostól egy Blue Fugot, tutira csillagokat fogunk látni.

– Cheever's Cameras: ami a fényképezéshez kell, az itt megtalálható (néhány infoval fűszerezve).

– Grand Hotel: Tinseltown luxus, öt csillagos szállodája.

– Court: a bíróság épülete. Néha forgatnak is itt.

– Country Club: a hírességek exkluzív szórakozóhelye. Van

paparazzi!

Tales of Tinseltown



golfpályája, konditerem, uszoda, tenispályák és egy báterem.

– Club Lingo: a sztárok diszkója. Nagyon fel kell öltözni, hogy bejuthassunk.

– Sigismundo's: olasz étterem. A 30-as években lett híres.

– Soop-r val-u leed-r mar-kit: hihetetlen, de a sztároknak is kell néha enivalót venniük, és ezt itt teszik.

– Rosy: sok rock banda játszik itt, igazi motoros bár.

– Alley: vigyázat! Egy sikátorban lehet biztonságban az ember, pláne nem egy paparazzi.

– Aroma Motel: a Grand Hotel teljes ellentéte. Sztárokat csak ritkán találunk benne.

– Park: a Bigwell tó köré épült, ahol néha a hírességek is csónakáznak vagy fürdenek.

A következő, Score ikonnal megnézhetjük, hogy állunk anyagiilag és népszerűségileg, és ezt úgy növelhetjük, ha meggondoljuk, melyik újságnak adjuk el kompromittáló képeinket:

– Nosy Neighbor: a világ legolcsóbb újsága.

– The Tinseltown Tattler: pletyka lap, amely főleg Tinseltown hálózatainak életéről ad híreket.

– A Steamy Affair: egyik fontos műsor a TV-ben, főleg botrányos, sokkoló híreket és képeket közöl.

– Teen Heat: a hitthoni Kisnagysága és Ókegyed tinseltowni megfelelője.

– Famous Faces: könnyebb pletyka lap. Bármilyen érdeklődő, ami a hírességekkel kapcsolatos.

– Playmates: érdekes riportok férfiaknak zenéről, politikáról, divatról, sportról. Ja, és meztelen csajok is vannak benne!

– The Entertainer: hetilap filmekről és zenéről.

– Vanities: fontos szórakoztatóipari, gazdasági lap.

Tinseltownban mindenki ezt olvassa. Egy itt megjelenő kép, bizony sok rossz napot hozhat egy-egy sztár fejére.

– You and Me: olyan témákkal, mint: „Egy válasz: a feleség sztorija”.

– Other People: még egy emberközpontú újság. „Érdekesebb” sztorik: Miss. Legrosszabban öltözött, 1994.” vagy „Egy válasz: a férj sztorija.”

– Sty Magazine: humor magazin. Egyszerűen imádnak megalázni valakit!

– News Revue Weekly: ha érdekel a politika, ezt vedd meg! Minden benne a világ és Tinseltown politikai életéről.

Ez mind nagyon fontos, ugyanis ha egyszer is másnak adjuk el fotónkat, nem biztos, hogy máskor is adnak tippet kollégáink. És most, nehogy panaszkodjon a felső tüzér (pontosabban felső huszonnégy), hogy nem szerepeltek a cikkben, bemutatjuk elkapásuk módját:

– Jackie Rae Gunn: Goldie elárulja, hogy látott Jackie-nél egy Aroma Motel felirátú törülközőt, és amikor megérkezik Jackie barátja, az egész város tudni fogja.

– Barry Begonia: sokan tartották a legjobb golfosnak és frizbizónak. De megsértette azt a szabályt, hogy nem szabad fogadást kötnie semmilyen témában. Azóta, állítja „magváltozott”. A tizenharmadik nap reggel, a Country Clubban kaphatjuk lencse végre.

– Andre MacConner: pillanatok alatt híressé vált tenisz játékkal. Minden lány kedvence lett, ezért sok reklámfilmbe szerepelt. Második nap reggel a Country Clubban buktathatjuk le. Famous Facesnek adjuk oda a képet.

– H. Allan Eagler: első nap este, szombaton a Alleyben intézi el egyik csúnya üzenetét. Mivel a tippet Willits McGovern adta, a képet a Conglomerated Pressnek adjuk el.

– Maharishi Yogurt: a világ egyik leggyorsabban növekvő szektájának vezetője, amely azt vallja, hogy a életet egy nagy erő. Ed irányítja. Ed pedig azt mondja: csak joghurtot ehetsz semmi mást, kü-

lönben tisztán leszel. Harmadik nap reggel a Mallban lehet lekapni. (News Revue-nak)

– Katie Johnston: harmadik nap este a Rosy nevű mulatóban nézeteivel szembeszáll. Tuti kép! (FTB-nak)

– Frederick Fredericks: negyedik nap reggel látogassunk el a Parkba. Gyönyörűen néz ki, amint a Szenátor úr Adámot játszik. (News Revue)

– Grizelda hercegnő: az angol királyi család fekete báránya. Megszokott edzési tervét megtudva, könnyen lekaphatjuk a Country Clubban.

– Rusk Limburger: újabb politikus, aki Amerikát egy süllyedő hajóhoz hasonlítja. Negyedik nap este kaphatjuk lencse végre az Aroma motelban, amikor a Dominatrixes egyik tagja megneveli.

– Az Alien: hatodik nap este keríthetjük filmre az UFO-t Cheever úrnál. De vigyázzunk! Ha nem futunk el időben, könnyen keríthetünk még egy lábat!

– Jucia Rogers: Goldie-től tudjuk meg, mikor fogják a bírósági jeleneteket forgatni, pedig a hetedik nap délelőttje.

– Vincenzo Cosa Nostra: Giuseppe nagyon finomakat szokott neki sütni a Sigismundóban.

– Flash Rock Man: kilencedik nap, vasárnap jó hírét meghazudtolóan kikapja egyik gyerek kezéből a frissen kapott cipőt. Ejnye, ejnye!

– Sharon Cheralike: egy talk showból tudhatjuk meg, hogy a samponjának titkos alapanyaga a rebarbara. De pechére a rebarbara árusítását betilják egy hétre! Lehet, hogy tudja türtöztetni magát?!

– Lhasa Apso: mivel szereti az állatokat a Parkban található rá.

– Shawn Pendelton: az egyik fődj. Nagyon agresszív típus, főleg a fotósokkal szemben. De ha tele van a keze, nehezebben tud cselekedni. Ezért ha van elég pénzünk, vegyük meg Philiptől a Club Lingoba a jegyet, és menjünk a WC-be (tizedik nap).

– Liz Naylor: Geogr Spielmantól sok mindent megtudhatunk, ha sikerül vele összefutnunk Cheevernél.

– Candy Inez Baker: minden reklámot és egyéb műsort, amiben szerepelt, alaposan figyeljünk meg!

– Okra Salad Raffle: tizenkettedik nap délelőtt egyik műsorrát a Mallban forgatja! Le ne maradj róla!

– Dink Winkelstein: tizenegyedik nap este fényt deríthetünk kapcsolataira munkatársaival a Grand Hotelben.

A végére néhány tippet adnék.

– Mindent íjál le, ha nem tudod megjegyezni!

– Nappal Cheever, este Blue Fug legyen a célod, ha van rá idő!

– Általában a képsor végén vannak a jobb jelenetek.

– Ha emelni akarod a népszerűségedet, adj el képet a hatóságoknak, vagy azoknak az újságoknak, akik kevesebbet kérnek.

– Mindig nézd meg a tévét, akármilyen unalmas!

– Ha megfenyegetnek, légy óvatosabb!

– Mindig tudd, hol a határ! Komoly anyagi és fizikai károkat szenvedhetsz!

Jó fotózást mindenkinek!

El Capo and Júpi

The Greatest Paper Airplanes

MINDIG SZERETTEM VOLNA REPÜLNI, MINT ANNYIAN, DE AZ ANYÁM NEM ENGEDTE. SZERINTE ELÉG IDEGESKEDNI VALÓJA VOLT ENÉLKÜL IS. IGY AZTÁN KIJÁRTAM HÁRMASHATÁRHEGYRE, NÉZNI, HOGY TANUL VITORLÁZÓREPÜLNI HAVEROM. AKI, MIUTÁN MEGSZEREZTE AZ ARANYKOSZORÚT, ELMENT MATRÓZNAK, MERT OTT TÖBB PÉNZ MINT A NŐ. HOGY SZERETTEM VOLNA, HA AZ APÁM CSÖGYÁRTÁS MELLETT AZT IS ELMAGYARÁZTA VOLNA, MIÉRT FÚJ A SZÉL! HOGY NEM A HAJLADOZÓ FÁK CSINÁLJÁK. VAGY ELVITT VOLNA SÁRKÁNYT EREGETNI. MIKÖZBEN MEGTANULTAM VOLNA AZT IS, MI TARTJA FÖNT REPÜLŐGÉPEKET. HÁROMFÉLE PAPIRREPÜLŐGÉPET TUDOK HAJTOGATNI, MINDEGYIKET AZ ÁLTALÁNOS ISKOLÁBAN TANULTAM EL TÖBBIETŐL. ÉS MÉG MINDIG NEM TUDOM, HOGYAN GYÁRTJÁK TEKERCSBEN PAPIRT. APÁM TIZENHÁROM ÉVE MEGHALT. FIAMAT CREATURE SHOCK ÉRDEKLI, NEM A PAPIRREPÜLŐGÉPEK. ÉS MOST MÉG ITT VAN EZ A ROHADT GREAT PAPER AIRPLANES CD IS, HOGY NÉZZEM.

A lemezen 13,5 megabyte anyag van, ami két százalékos kihasználtságnak felel meg, de ha mondjuk 6 hajlékonylemezen jelentették volna meg, ma már kevesebben vennék.

Huszonnégyféle repülőszerkentyű készítését lehet megtanulni a fázisonként vagy folyamatosan vetített, részletes magyarázatokkal kísért animációkból. Arról nem is szólva, hogy a gyűrűs füzet (formájában élvezhető program, lásd a képeket) egyéb lapjain megtaláljuk az abszolút alapvető aerodinamikai tudnivalókat, a papír, a hajtogatás – és repülés történetét.

A tálalás színvonala azt sejteti, hogy egészen fiatal gyerekeknek szánták Kittyhawkék a terméket. Ehhez képest a program teljesen néma, a grafika, bár hibátlan, meglehetősen szikár vagy inkább konzervatív, egészében véve egy becsületes munkában megöszült cipőfelsőrész-készítő nagypapa számára szimpatikus.

Mint mellékelt ábrák bizonyítják, a proggy simán futhat Win95 alatt is, de ezért természetesen nem vállalhatok garanciát. Két megabyte-ot pakol a merevlemezre, és telepítője alkalmas a termék nyomtalan eltávolítására is. Az animációk kétsze-

PREVIEW

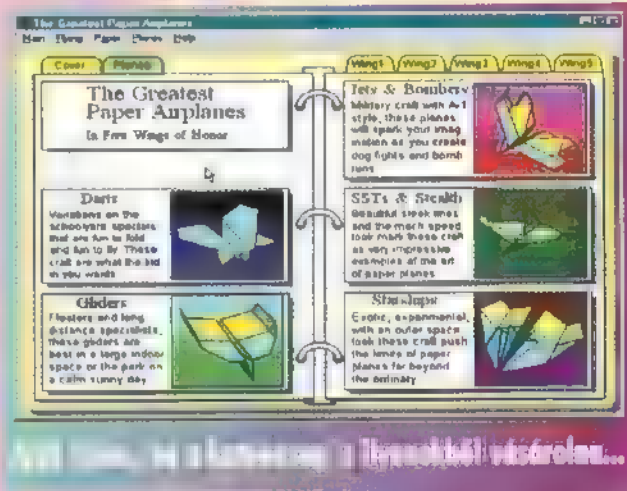
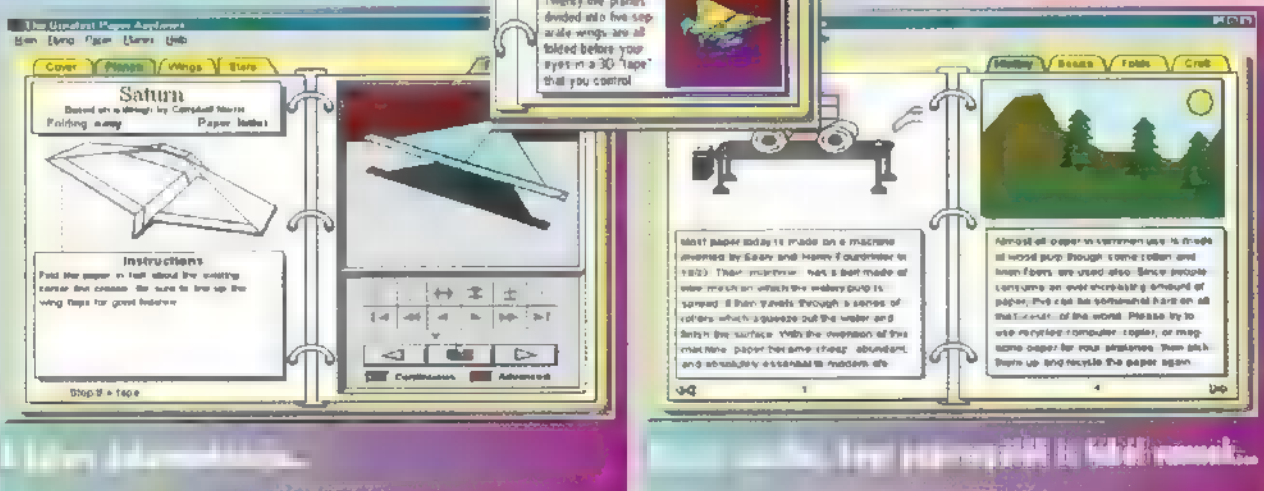
GAME-PORT

res sebességű CD-olvasó alkalmazásakor már gyakorlatilag simán folynak le.

Először megőrül az ember annak, hogy ki is lehet nyomtatni a hajtogatandó gépet, méghozzá kétféle mintázattal. Miután a papírra kerülő ábrák sokadszori próbálkozásra is csonka, valamint nem középre esik, ez öröm csökken. Majd amikor a súgófile-ből kiderül, hogy 8,5 x 11 hüvelykes, az amerikai szövegszerkesztő programokból már unásig ismert, de Európában sehol nem kapható „Letter” nevű és méretű papírt kellett volna használni, az élvezet megszűnik.

Arra a célra, hogy az érdeklődő felhasználó papírrepülőgép-hajtogatási ismereteit messze-messze az átlag fölé emelje, a termék tökéletesen alkalmas.

CZY



SZERETEM, EZÉRT GYŰJTÖM KI OLYAN JÁTÉKOKAT, AMELYEK NEM ILLENK BE A GYAKORI KATEGÓRIÁKBA (LŐVÖLDÖZŐS, AUTÓVERSENYES, KALAND, STRATÉGIÁI). MINDIG ÖRÜLÖK, AMIKOR OLYAN AKAD A KEZEMBE, AMIHEZ HASONLÓT SEM LÁTTAM.

Színei és kialakítása miatt a Rubik-kockához hasonlít az Endorfun, bár a köze hozzá. (Hogy megértsük a névben rejlő szöviccet, elárulom, „endorfin”-oknak nevezik a emberi szervezetben bizonyos körülmények hatására termelődő, nagy hatású fájdalomcsillapító anyagokat, továbbá, hogy a „fun” angol szó tréfát, vidámságot, érdekességet jelent.) A képen is látható 11 x 11-es négyzethálón kell ide-oda görgetni akár egérrel,

akár a kurzorgombokkal a kockát. Ha olyan állapotban érkezünk egy színes négyzet mellé, hogy a rágördüléskor felülre kerülő lap színe a négyzetével, a kocka „felszedi”. Minden egyéb esetben a négyzet akadályt jelent, nem lehet átgurulni rajta.

Már is kihívás lehetne, hogy egy adott kiosztást hány mozgásból, vagy mennyi idő alatt tud a játékos felszedni, de ez a mód nem szerepel a játékban. A program minden esetben egyre több és több színes négyzetet tesz le, amelyek végül megbénítják a kockát. Vannak különleges négyzetek (a képen a baloldali piros ilyen), amelyek valamiféle életereőt képviselnek. Ha elegendő életereőt szerzett a játékos, akkor jön a következő szint. (Amelyeket a rendelkezésünkre bocsátott egyszintű demoval nem volt lehetőségünk megtapasztalni.)

Háromféle játékmódot kínál az Endorfun: vagy a lehető leggyorsabban kell összeszedni az életereő-négyzeteket (Quickening), vagy a lehető legtöbbször kell mozgékonynak maradni (Lonevity), illetve a lehető legtöbb négyzetet kell felszedni (Abundance).

Az a legszimpatikusabb az Endorfunban, hogy igen egyszerűek a szabályok. Maguk az alkotók is tartottak tőle, hogy a mai csillogó, villogó, multimédiás, cyberspace-es világban fog kitűnni az alkotásuk, ezért némi árvalányhajat mellékelnek: vagy zenél a program, miközben ide-oda gurulgatunk, vagy zörejeket hallat; palettabözdörgetéssel animált színű háttereket, kockákat és életereő-négyze-

teket mutat, de ezt kizárólag 640 x 480, 256 színű üzemmódba állított Windowsban teszi (ja igen, az Endorfun windosos...); feltehetőleg szintenként változni fog a háttér és a zene (amelynek változatosságára utalhat, hogy a leghosszabb WAV file 512 kilobájtos, 11,78 másodperces).

Mindenesetre tartuk veszélyesen különlegesnek ama embertásunkat, aki a kísérőzene miatt szereti az Endorfun.

Kellemes, közepesen valamivel nagyobb szellemi kihívást kínál ez a demóváltozatban mindössze 5 megabájtos játék – ha a kifejezetten zavaró árvalányhajakat kikapcsoljuk.

CZY



KALANDJÁTÉK

GAME-PORT

EGÉSZEN KOMOLY HÍRVERÉS UTÁN ÉRKEZETT MEG ■ MINDSCAPE LEGÚJABB JÁTÉKA, A THUNDERSCAPE. LEHET, HOGY ÉN VÁRTAM TÚL SOKAT A PROGRAMTÓL, DE MINDENESETRE TOVÁBBRA IS FENNTARTOM A VÉLEMÉNYEMET, MISZERINT AZ IGAZÁN JÓ SZEREPIJÁTÉKOK NEM EBBŐL A MŰHELYBŐL KERÜLNEK KI... AZ, HOGY ■ DOBOZON ÖLES BETŰKKEL VIRÍT ■ SSI FELJÁRAT, MÁR NEM HAT MEG – ■ LEGJOBB SZEREPIJÁTÉKOKON MINTHA NEM LÁTTAM VOLNA ILYESMIT!

Thunderscape

hagyományosan (vagyis a faj, nem, osztály és kinézet kiválasztásával), vagy ■ tulajdonságok egyedi módosítgatásával. Én ez utóbbit választottam, mert a könyv szerint így valamivel jobb karaktereket lehet létrehozni. Ez igaz is, csak éppen azt nem tudtam meg, hogy milyen karaktereket sikerült generálnom! Egy idő után ugyanis azok, akiket a program nem tartott varázslónak, szépen kezdtek ellustulni a varázslattanulás terén – függetlenül attól, hogy mennyi pontot adtam ■ kik szintlépéskor a varázslás erősítésére. Mondanom sem kell, hogy ■ éppen hízelgő jelzőket mondtam ilyenkor, hiszen az elosztható skillpontok egy része elúszott!

Főképernyő:

Miután sikerült összeszedni négy hősünket, el is indulhatnánk ■ játékban! Az üres helyek számából fantasztikus érzékkel megsejtjük, hogy még két NPC is csatlakozhat hozzánk (meglehetősen gyorsan betelnek majd ezek a helyek is). A főképernyőn, alul láthatjuk a karakterek képét és életerejét, míg oldalt (a főképernyő alatt) a 6 fő vezérlőikon helyezkedik el.



(lásd ■ táblázaton!)

Csata:

Eme sok csalódás után következzen némileg szívderejtőbb téma, ■ fizikai csata opciói, szerintem ezek a legjobbak ■ egész játékban. Sokféle támadási mód van, és nekem úgy tűnt, tényleg

van hatása a csata kimenetelére, hogy mit választunk ■ egyes ellenfelek ellen!

Varázslás:

27 db varázslatból választhatunk (nem valami sok), melyek jórészt ismertek ■ korábbi SSI játékokból. Lehetőségünk van a varázslat erejét növelni (a vízszintes nyílal), ami melegen ajánlott, ■ alaperősség gyakorlatilag semmire sem jó. Ezzel a résszel sem voltam megelégedve, tudniillik ha tényleg azt szeretnénk, hogy bejöjjön ■ varázslat, és üssön is valamikorát, akkor mondjuk a tűzlabdát legalább 60-as erővel (60 manapontot felhasználva) kell ellőni. Ekkor mondjuk üt is mindenkin 30-40 Hp-t. De akkor már egyszerűbb megkérni Bertet, hogy csapjon kétszázat a fejibe! Nem? De bizony! Így aztán nálam ■ varázslók bizony csak gyógyítottak – így is elég simán nyomultam előre...

Az egyéb opciók, mint például a zsákban kotorászás (inventory) és a beszélés (talk) elég egyértelműek, ráadásul nem is nagyon kell használni őket. Annyit érdemes még megjegyezni az inventoryról, hogy mindenkinél 4*8 db tárgy lehet, ami nevetségesen kevésnek fog bizonyulni, legalábbis ha

megtartjuk ■ kulcsokat és scrollokat (mint ahogy én tettem). Ez utóbbit azért, mert a térképre nem lehet írni semmit, és nagy naivan azt hittem, hogy lesznek több dungeont összekapcsoló nagy feladatok...

Tárgyak:

Meglehetősen sokféle fegyver és páncél található ■ programban (amelyek részletes leírását közli is a kézikönyv). Természetesen az igazán

használható (mágikus) tárgyakét nem, így a gépkönyvet ismerők sincsenek igazán nagy előnyben a gonosz kalózzal szemben! Azonosító varázslat ugye nincs (minek az?), így legfeljebb a boltokban lehet némi pénzért információt kapni tárgyainkról. Persze az egyszerű játékos azt hiszi, hogy

ilyenek gyakran lesznek! Nem, kérem szépen! Majdnem fehér holló ritkaságúak, és ráadásul annyi nagy (3D!) labirintuson kellene visszamenni, hogy inkább hagytam az egészet, és próbálkozással döntöttem el, mit is használok. Másik bájos tulajdonsága a programnak, hogy a használattal nem nő ■ ügyesség, ezt kizárólag ■ szintlépéskor kapható skillpontokkal javíthatjuk. Magyarul gyorsan el kell dönteni minden karakterünkél, hogy mivel is fog harcolni, mert két vagy három fegyver skillpontjait felnövelni nemigen tudjuk... Ehhez még hozzátennem, hogy milyen jó, hogy lőfegyverek csak a játék közepén lesznek, így mire megtaláljuk őket, már mindenki profi a többi fegyvertípus használatában...

A karakterképernyőn felöltöztethetünk mindenkit, itt csak egy apróságra kell figyelni: gyűrűket is adhatunk hőseinkre, amihez ■ bal



THUNDERSCAPE
MINDSCAPE / SSI

DX-66, 8 MB RAM, 25 MB
HARD DISK, SB 16, AWE 32,
GUS, MS MOUSE, DOS 5.0

ÖSSZESEN TÜRHEŐ.

RÉSZEI TÜRHEŐ A
PROBLÉMA.

A továbbiakban végigszaladunk ■ fő kategóriákon (karaktergenerálás, tárgyak, harc stb.), és mindenhol megpróbálom közreadni az esetleges – természetesen szubjektív – pozitívumokat, illetve negatívumokat, amiket a tesztelés során találtam.

Fajok és karaktergenerálás:

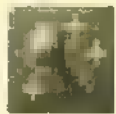
Természetesen itt ■ tudták megállni a készítők, hogy egy „teljesen új világban” ne legyen néhány eddig ismeretlen faj is. Tehát ■ dwarfook, elfek, emberek mellett találkozhatunk faerkinekkel (emberek és faerie-k kereszteződése), ferrannokkal (emberek és állatok közti mutáns átmenetek), goreaouxokkal (majdnem goblinok, de persze ez csak ■

én gonosz leegyszerűsítésem), jurakokkal (szerintem orkfélések) és rapacianokkal (gyík-félék). Ezek után a karaktergenerálás kétféleképpen történhet:

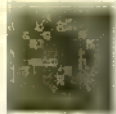




nyilazás: ha valakinél van ilyen jellegű fegyver.



varázolás: az éppen aktív karakterrel.



letérdelés és felállás: használata melegen ajánlott, mert a talaj néha elég nehezen látható, és könnyen elmehetünk kisebb tárgyak mellett. Mivel mozgásunk lassul, és a csatában sem tapasztaltam hátrányát, idő után térdem kúsztam mindenhol. (Röhögj!)



automap használata előtt néhány nyugtató bevétele erősen ajánlott! Szerintem egyébként a program egyik leggyengébben sikerült része! Elvileg a „3D automapping” remek dolog, de sajnos ezen elég nehéz bármit is kivenni. A padló színárnyalatai hivatottak a magasságkülönbségeket jelezni, ezenkívül láthatjuk még az ajtókat és az ellenfeleket(??). Az, hogy a térképet lehet forgatni, meg nagyítani és kicsinyíteni sajnos nem sokkal javítja az összképet: sok a takarási hiba, ha nem vízszintes talajon állunk, azt sem látjuk, hol vagyunk stb. Egyszóval harmatgyenge...



és load: 4 helyre menthetünk, de mindig meg kell adni a nevet ami egy idő után kissé idegesítő. Miért nem lehet ugyanazon néven rámenteni az előzőre?



opciók: itt állíthatjuk a nehézséget, a banghatásokat, a segítő szövegek megjelenését és a fegyveranimációt. A nehézségről csak annyit, hogy nem akartam hinni a szememnek, mikor megláttam a leírását a könyvben! A különbség annyi, hogy minél nehezebb szinten játszunk, annál kevesebb skillpontot kapunk szintlépésenként, és annál keményebbek lesznek a szörnyek. Magyarul minél nehezebb szinten játszunk, annál jobban szívjuk magunkat! Semmi bónusz nem jár annak, aki erősebb szinten indul neki a kalandnak! JAJ! Erről már is írom le a véleményemet...

TÁMADÁS



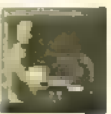
standard attack: semmi különös, mindent ehhez viszonyítunk.



berserk attack: dupla esély a találatra, de viszonylag védtelenek maradunk.



attack for vitals: az ellenfél létfontosságú szerveit (főlegnyire a fejét) célozzuk. Ha találunk, akkor nagyobb ütünk, de természetesen a találat esélye kisebb.



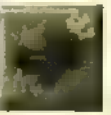
feint attack: körülbelül a figyelemelvonásnak felel meg. Egyik karakterünk bőszen suhogtja a tőrét, míg a többiek szépen levágják a meglepett ellenfelet.



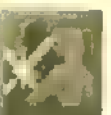
mighty blow: viszonylag ritkán találó, de nagyon erős támadás (3x).



shield bash: lökünk még az ellenfelet egyet a pajzsral is! Sajnos a pajzs védőhatása árára...



kick: aki karatélyozni is tud, annál lehetséges így is támadni. Elég hatékony, ha magas az illető martial arts skillje. Itt jegyzem meg, hogy nagyon magas skilltel többször lehet támadni egy körben!

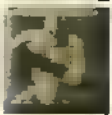


close combat: rövid fegyvereknél (kés, tőr) hatásos lehet, a védekezési képességet lecsökkenti.

VÉDEKEZÉS



defensive attack: csökkentett erejű (védekezésre koncentráció) támadásnak nevezném.



stop thrust: pole arm jellegű fegyvereknél alkalmazható a támadó elsodrására és visszatámadásra.

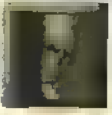


dodge: az akrobatika skill használata (pl. elhajlás).



flee: bátor és biztos taktika!

KÜLTŐZÉS

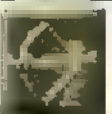


hide: elrejtőzés – sajnos magas skill kell, hogy biztosan sikerüljön (én inkább támadtam, mert nem nagyon jött be).

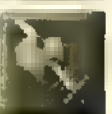


backstab: előmerészkedés – egy apró szúrással megtételezve.

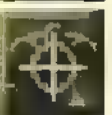
NYILAZÁS (TÁVOLSÁGI FEGYVEREK)



shoot: a standard támadásnak felel meg.



attack for vitals: szintén megfelelje a normál támadásoknál.



aim: minden célzással eltöltött kör után 50%-al nő az esélyünk a találatra.

kéz irányába kell klikkelgetni (ekkor megjelenik a kéz képe és felrakhatjuk a gyűrűt).

Az itt látható egyéb tulajdonságok elég szokványosak (talán az egyetlen kivétel a Will, ami akaraterőt jelent). Mellesleg ezek számától sem voltam elájulva – attól meg pláne nem, hogy gyakorlatilag változatlanok a játék során.

Ha megpróbálnám összefoglalni, milyen is az összbemutató a Thunderscape-ről, akkor meglehetősen bajban lennék. Nem mintha nem tudnám eldönteni, hogy szerintem jó vagy rossz, hanem inkább az a baj, hogy az utóbbi időben nem kényeztettek el minket szerepjátékokkal! Így aztán a nagy ínségben én is túltettem magam a sok kisebb-nagyobb problémán, és belefogtam a program végigjátszásába. De ekkor sajnos közbeszólt a sors és a Sir-Tech, aki gonosz módon kiadott egy játékot – és úgy pártoltam át abban a pillanatban a másik CD-hez, mint rossz lány a gazdagabb klienshez! De ez már egy másik történet! Furdalja az oldalakat, hogy mi is lehet a címe, mi? Csak azért sem árulom el, de biztos lesz valahol erre felé egy cikk róla...

Szóval a grafika(r)ról annyit mondanék, hogy ismét sikerült egy 3D szerepjátékot csinálni, de ez sem lett jobb, mint a többi. Tele van hibával: mondjuk falon keresztül lövöldözhe-

tünk, a titkos ajtóknál remeg a grafika (ez jó vicc!), a ajtók papírvékonyaságuk és simán ránk záródhatnak stb. Sokszor kifejtettem már abbéli véleményemet, kár ezt a típusú grafikát forszírozni szerepjátékoknál – de hát a kor szava erősebb. Ha viszont már megcsináljuk, akkor nem az Ultima Underworldöt kellene mintának venni (bár szerintem a Thunderscape még annál is gyengébb), hanem minimum a Stone Prophetet.

A zene „nagyon jó”, főleg azok élvezhetik, akiknek a CD-jük és a hangkártyájuk nincs összekötve. Egyébként néha bizony voltak read/write errorok a zenélés közben, tehát egy idő után szépen kikapcsoltam az egészet (egy-két egész tűrhető szám azért van). Az effektek közben persze a hangkártyáról szólnak – szerintem nem túl szépen (mindenki hörög, nyávog vagy sipít), de voltak akik szerint ezek egész jónak számítanak.

Végül a játszhatóságról már több helyen nyilatkoztam ismertető során. Sok kisebb-nagyobb hiba van a programban, amiket ráadásul a gigantikus labirintusok tömkelegén (22 db) keresztül kell elviselni. Ha nincs jobb (de van), akkor el lehet játszogatni vele, de én bizony abbahagytam a 15. labirintus környékén... Sajnos nálam csak közepes kapott a program, és

nem is merem ajánlani igazán senkinek, legfeljebb UÚW nosztalgiából érdemes belefogni...

Pellus



A játék hasznos navigációs térképe.

UTAZÁS A KÉPZELET SZÁRNYÁN
VIRTUÁLIS VALÓSÁG
FORTE VFX-1 SISAK
A VR STANDARD

MÁR KAPHATÓ
A DEFTERES SZAK!

MMP
Multimedia Meeting Point

1075 Budapest
Madách I. út 2-6.
Tel.: 322-8208
Fax: 322-4027

180.000 Ft + ÁFA

VALAKI ISMEREI ■ SIR-TECH NEVŰ CÉGET? ESETLEG VALAMI RPG SZERŰSÉGET MÁR KIADTAK? HMMM... MINTHA DERENGENE: SORCERY VAGY WITCHERY, VAGY VALAMI HASONLÓ (ESETLEG SZÁMOK IS VOLTAK MÖGÖTTE MEGTÉVESZTÉSÜL). SZÓVAL, HA EDDIG NEM IS ADOTT VOLNA KI SEMMIT, AKKOR ■ REALMS IV ARKANIA II. ÖNMAGÁBAN IS ELÉG VOLNA! SZERINTEM MEGSZÜLETETT AZ ADU ÁSZ 1995-BEN, RPG KATEGÓRIÁBAN!



a esetleg még nem derengene, hogy melyik játékról van szó, annak az lehet az oka, hogy egyszerűen csak más néven ismeri, pl. „Das Schwarze Auge” vagy „Star Trail”. A korábbi lemezes verzióhoz képest megtuningolták a grafikát (több mellék esemény) és a hangokat (a rövid betétek alatt és a csatákban beszélnek a szereplők). Kalózik nagy „öröme” elég sokféle képp le van védve: egyrészt CD-s, másrészt kódot kér, harmadrészt olyan bonyolult, hogy gépkönyv nélkül nem igazán lesznek sikerélményeink. Természetesen a leírásban sem tudok minden részletre sort keríteni, de legalább annyit megpróbálok elérni, hogy el lehessen indulni, és valami elképzelés legyen a játék összetettségéről. Lépésről lépésre történő megoldást ne várjon senki, mert egyrészt annyi szálon fut ■ cselekmény, hogy ez kvázi reménytelen lenne, másrészt én is elég régen mentem át rajta, és ■ emlékszem minden részletre (de most újra nyúzom, szóval, ha valaki elakad, szívesen segítek).

A karaktergenerálással kell kezdenünk. Az egyszerűség kedvéért erre 4 mód is van: 2 nehézségi szintet választhatunk, és mindegyiken belül az előre generált vagy saját emberekkel is elindulhatunk. Az egyszerű szinten annyi a könnyítés, hogy nem kell foglalkoznunk a rengeteg tulajdonsággal: a gép a játék elejétől kezdve mindent nyilvántart és kezel (persze esetleg nem úgy, ahogy mi szeretnénk). Természetesen Pellus bácsi azonnal a legbonyolultabb esetnek vágott neki, és elkezdte generálni a saját embereit.

Nehogy azt higgyük, hogy itt már minden megy, mint ■ karikacsapás! Érdemes egy bizonyos sorrendet betartani:

1. Kezdjük a névadással!
2. Nem választás (nincs különbség férfiak és nők között, csak megjelenésben).
3. Osztály választás – na itt kezdődnek a csavarok! Két módja van: a „Free selection of a class” egy lépésben megadja a kívánt karaktert, de úgy, hogy minden tulajdonságnál a lehető legkisebb értéket dobja a gép. Sőt! Alapértelmezésben minden tulajdonság 8-13 között lehet, de ilyen esetben csak 8-12 közötti értékeket kapunk! A rossz tulajdonságok (itt a magas értékek ■ rosszak) is 3-7 között lesznek, szemben a kézi dobálásnál kapható 2-es értékkel.

A jó tulajdonságok:

Courage (CR): a harcban a gyors döntési képességet jelenti, sőt a mágiaellenállásra is befolyással van.

Realms of Arkania II.

Wisdom(WD): a mágiatudás alapja (egészen meglepő módon).

Charisma(CH): köznapi nevén szépség (néha hasznos, főleg tolvajnál).

Dexterity(DX): harcban a célzás képességére van hatással (fegyverrel vagy akár mágiával).

Agility(AG): hirtelen eseményekre (katasztrófák) való reagálás. Csatában az ellenfél fegyverének kikerüléséhez sem árt.

Strength(ST): a brutalitás fokmérője. De a puszta izomerőn kívül ■ azzal való bánást és a terhelhetőségi fokot is meghatározza.

Intuition(IN): megérzés. Őrségben lényeges, de a mágiahasználatot is segíti.

A rossz tulajdonságok:

Superstition(SN): babonáság. Babonás emberekre a mágia sajnos jobban hat...

Acrophobia(AC): magasságiszony. Hegyekben kellemetlen lehet.

Claustrophobia(CL): magyarul ugyanez a neve – a karakter nem kedveli a szűk helyeket (esetleg csatázni sem nagyon akar).

Avarice(AV): kapzsiság.

Necrophobia(NE): félelem a halottaktól. Értelemszerűen hátrányban leszünk, ha velük kell harcolni.

Curiosity(CU): kíváncsiság. Általában a nagy hősök és mágusok fő hibája. Csak hogy ők túlélik...

Violent Temper(VT): forrófejűség (nem sok hátrányát tapasztaltam).

Minden karakterosztálynak van néhány alapkövetelménye, amelyet ki kell dobniuk:

Nézzünk most egy példát a generálásra! Először bízzuk a gépre a Pellus nevű, férfi Silvan elf generálását! Az eredmény: 8, 8, 12, 8, 12, 8, 12, 4, 7, 7, 4, 7, 7, 4 lesz (ha nem, akkor az csalás – bevallom ezt nem próbáltam ki, csak elhittem ■ gépkönyv szövegét).

Most generáljunk mi (ezt viszont kipróbáltam!). Természetesen az első dobásunk 13 (addig csináljuk, amíg ■ nem lesz). Ezt hozzárendeljük ■ CH-hoz. A második 11 – ez legyen mondjuk ■ ST. És így tovább... Nem valószínű, hogy sikerül 3 db 13-at dobni, de ne keseredjünk

	CR	WD	CH	DX	AG	ST	IN	SN	AC	CL	AV	NE	CU	VT
Jester	11			12	13			7						
Hunter					12		12			7				
Warrior	12				11	12					7			<=5
Rogue	13			12	11						7			
Thorwalian	11				11	12		6		4				
Dwarf				12		12					7			
*Witch/Warlock			13				12		<=4					
*Druid	13	12										<=4		
*Magician		13	12					<=4					6	
*Green elf			12		12		13			<=4				
*Ice elf			12		13		13	<=4		<=4				
*Silvan elf			13		13		13	<=4		<=4				<=4

■ jelöli a varázslóosztályokat

el! Ha egyébként nagyon jó a karakter, akkor apró módosításokat még végezhetünk (Change Basic Values menüpont). Ilyenkor 1 jó tulajdonságpont növelésért kettő rossz tulajdonságpontot feláldozva, még betuszkolhatjuk ■ karaktert ■ adott osztályba. Például a végeredmény 10, 11, 13, 10, 12, 11, 13, 2, 3, 6, 4, 2, 7, 4 lett. Ugye 1 db 12-es helyett kellene 13! Semmi probléma: ezt megnöveljük, és mondjuk ■ SN-t és ■ NE-t is eggyel növeljük (vagyis itt rontunk!). Az eredmény: 10, 11, 13, 10, 13, 11, 13, 3, 3, 6, 4, 3, 7, 4, ami már megfelel egy Silvan elfnek! Lezárásképpen és egyszersmind ellenőrzésképpen kijelöljük ■ osztályt.

4. Arckép kiválasztása.

5. Az arckép kiválasztásával egy időben számos egyéb tulajdonság is megjelenik, úgymint pénz (arany, ezüst, réz, a váltószám 10), magasság és súly. A vallás (deity) ritka esetekben bónuszokat jelenthet, illetve segíthet az istenekhez való imádkozásnál. Az életerőpontok (LP) a karakter egészségét reprezentálják, ha ez az érték 5 alá csökken, az illető elveszti ■ eszméletét, ha eléri a 0-t, meghal. Természetesen gyógyítással, varázslással vagy varázslatokkal növelhető. Az asztrálpontok ■ varázslók mágikus erejét jelzik. Ezeket alvással, frissítő italokkal vagy meditációval (néhány osztálynál csak kábítószer segítségével!) szerezhetjük vissza. A kitartás (endurance) a csatabeli mozgáspontok (MP) meghatározásánál lényeges – elsősorban az erőtlől és az életerőpontoktól függ. A mágikus ellenállás (MR) alapve-



tően a CR, WD és az SN tulajdonságoktól függ, és a varázslattesztő képességet jelöli.

6. Advanced szinten még mindig nem vagyunk kész, ugyanis ■ kell osztanunk a képzettség pontokat (skill points). Ez egyrészt ■ fizikai képességeket jelöli (pl. fegyverforgatás, úszás, tolvajlás stb.), másrészt a megfelelő osztályoknál az egyes varázslatok ismeretét. Minden érték -20 és +18 között mozoghat. Varázslatoknál ■ -5 alatti érték olyan fokú járatlanságot tételez fel, hogy semmi esélyünk nincs a sikeres varázslásra. Efőltt egyre nagyobb eséllyel leszünk sikeresek, és egyre hatékonyabb (erősebb) lesz a varázslat is. Természetesen ■ minden varázslatnál adott (1-3) a próbálkozásaink száma! Érdemes ■ elfelejteni, hogy szélsőséges esetben előfordulhat, hogy szindépnél semmit sem vagyunk képesek

növelni, mert állandóan pechünk van. Nyilván egy -10-es és egy +10-es tulajdonság növelésére nem azonos az esélyünk. Mindenkinek magának kell eldöntenie, hogy inkább sok tulajdonságot hoz fel minimális szintre (viszont kevés próbálkozást süit el a levegőbe), avagy kevés dologban lesz profi, viszont sok próbálkozása kudarcba fog fulladni.

Bizonyos osztályoknak, egyes varázslatosztályoknál speciális lehetőségei vannak. Minden varázslásra képes osztály meghatározhatja, hogy szintlépéskor hány pontot tesz az LP és hányat az AP növelésére.

Osztályonként változik azoknak a varázslatoknak a köre, ahol ■ illető magasabb alapértékről indul. Így például van-



nak druida, boszorkány, varázsló és elf varázslatok. Természetesen más osztály is elsajátíthatja ezeket, de csak nagyon sok szintlépés után (erre pedig nemigen lesz lehetőség, mivel a játék végén is csak hatos, hetes szintű embereink lesznek).

A varázslók (magician és magicienne) kiválaszthatnak egy saját varázslatosztályt, ahol 1-gyel, hanem 2-vel, esetleg 3-mal növelhetik szintlépéskor a varázslat ismertségét. Sőt! Nekik lehetőségük van a próbálkozásokat közvetlenül 3-8 AP-ra átváltani. Akit még ez sem győzne meg ennek az osztálynak az előnyeiről, annak elárulom, hogy minden szintlépéskor 40 próbálkozási lehetőségük a varázslatok növelésére (amit még növelhetünk, illetve csökkenthetünk különféle transzferekkel), ami pont kétszer annyi, mint az elfeké és 15-tel több, mint a többi varázslóosztályé. Hátrányuk viszont, hogy fizikai tulajdonságaik növelésére csak 15 pontot oszthatnak el – szemben a többi osztály 20 pontjával. Mindezek összegzésképpen talán érthető, hogy nálam miért voltak túlsúlyban a mágusok...

Minden varázslónak (kivéve az elfeket) lehetősége van a fizikai és a mágia próbálkozásos transzferjére (pl. kevesebb próbálkozási lehetőség a fizikai kategóriákban, de több a varázslatoknál).

7. Végül beállíthatjuk a támadó (AT) és védőértékeket (PA). Ez tulajdonképpen azt jelenti, hogy a későbbiekben a karakter mennyire agresszívan használja a fegyverét. Az alapértékek alá nem mehetünk, minden esetben csak a skill értéket (SV) oszthatjuk el. Például, ha a támadó és védőérték egyaránt 5, valamint 3 SV-nk van, akkor beállíthatunk 8,5 7,6 6,7 5,8 értékeket.

8. Nagy sóhaj után kimenthetjük a kész, 1 db karaktert, majd megismételhetjük a folyamatot még (legalább) ötször. Azért regéltem erről ilyen részletesen, mert szintlépéskor hasonló lépésekre kell felkészülnünk, mint a 6. pontban (ami ugyan rövidnek tűnt leírva, de elég sokáig tart, különösen ha valaki arra is ügyel, hogy a mágusai jól kiegészítsék egymást! Még tovább tart, ha valaki már végigjátszotta a programot, és tudja milyen varázslatokra lesz szükség! Sátáni kacaj...)

Csak hogy mindenki érezze mennyi mindenről nem esett még szó: minden skill és varázslat összefügg 2-3 alaptulajdonsággal, így ezek növelésével (amire szintlépéskor szintén lesz kísérleti lehetőség) növelhetjük esélyünket egyes részmeveletekben is. Például az úszás a CR, AG és ST tulajdonságok függvénye (részletesebben lásd gépkönyv).

Még néhány adat, mielőtt belefognánk a lényegi játékba! A varázslatokat nem árt ismerni, mert bizony elég furcsa az elnevezésük, ezek nélkül viszont nem nagyon lehet céltudatos varázslókat képezni (nagy sóhaj, mert most le kell írnom az összeset):, (A nagy táblázat a cikk végén található)

Érdemes még megjegyeznünk, hogy az ellenfelek is pontosan ezekkel a varázslatokkal operálnak, így esetleg könnyebb lehet a védekezés...

Bizonyos varázslatokkal feltölthető a varázslók botja (persze elég sok AP-ért, de megéri!). Összesen 4 szintje van:

1. szint (alapszint): a bot törhetetlen.
2. szint (ára 23 AP): mágikus fény.
3. szint (ára 19 AP): mágikus köté.
4. szint (ára 27 AP): minden varázslat -2 AP-be (de minimum 1 AP-be) kerül.

Természetesen rengeteg fontos és kevésbé fontos dologról esett szó (például gyökerek, mérgek, fegyverek, tárgyak), de ezekről informálódhatunk a játék szereplőitől – a kardokról nyilván nem a gyógyítók fognak mesélni. Szóval ezt most kihagyjuk, aki megveszi az eredetit, az ezekről is találhat még információkat a gépkönyvben.

Most már csak néhány apró ötletet szeretnék adni, melyek az indulást segíthetik:

- ha tudjuk kislabilizálni az ikonok jelentését, akkor jobb klikkre ugyanazt a menüt ékes angol nyelven is megkaphatjuk. Érdemes ezenkívül még a képernyő jobb oldalán mindenhol klikkelgetni, mert érdekes opciók hozzáférhetőek elő (game options, diary, credits, weather). Hasonló kísérleteket a karakterlapon is végezhetünk.

- az ideális party összetétele (szerintem): 1 silvan elf (jó íjász, vadász és erdőismerő, ezenkívül varázsló is, ha kell), 2 harcos (dwarf vagy thorwalian is lehet, ők végzik majd az aprítást), 2 mágus (magician, ill. magicienne – számos előnyük a többi osztállyal szemben, ezek az 5. szint után már igencsak szembeötlőek), és végül egy tolvaj (a pénzütanpótlást biztosítja, illetve a városokban vezeti a csapatot). Természetesen lesznek olyan tárgyak és varázslatok, amiket nem használhatunk (pl. boszorkány specifikus gömb), de hát valamit valamiért.

- a varázslókat egymást kiegészítve fejlesszük! Nálam a hölgy a Domination osztályt tanulta, és a csatáknál azonnal bevetette magát az ellenfelek közé, akik ennek hatására véletlenül elkezdtek egymást gyilkolni. A varázsló ezzel szemben a Combat osztályt választotta, és szépen elvonult a pálya szélére. Ha egy ellenfél menekülni kezdett (ilyenkor már csak pár LP-je maradt), és elf nem találta el az íjjal, akkor fejbe lötte a tűzlabdával.

- a fenti csapat másik előnye, hogy pont jól illeszkedik a mindennapok feladataihoz: az elf és az egyik harcos vadász, az egyik varázsló gyökerek után kotorász, és a hármas nem varázsló karakter szépen őrséget is áll, míg a varázslók pihenhetnek.

- a csapat vezetőjének tulajdonságai igen fontosak a menetelés során. Például magas megérzéssel (perception) rendelkező vezető, sok csapdára felhívhatja a többiek figyelmét, mielőtt azok végzetes katasztrófát okozhatnának. Hajózásnál a survival tulajdonság előnyös, hogy ne kösse-nek bele csapatunk hölgytagjaiba (ilyen is előfordult!). Végül városban a jó terepismerettel rendelkező tolvajlányt helyeztem előre, vezetőnek.

- legtöbbször a feladatok sorrendje kötött, de néha voltak furcsa események (persze pont akkor, mikor időre kellenek végigjátszanom, ilyenkor sosem sikerül semmi). A játék elején mindjárt kapunk két feladatot (a főfeladat természetesen a Salamander Stone megszerzése, míg a másik csak egy apró kirándulás). Nyilván Pellus bácsi emlékezett a Star Trail küldetésre, és gyorsan megcsinálta, aztán csodálkozott, hogy minden másképp alakul, mint a múltkor (akkor minden összejött)...

- vannak olyan pontok a játékban, ahol véglegesen el lehet akadni (persze a visszatöltés még ilyenkor azért segít)! Háromról van eddig tudomásom: az első a Banish Spirit varázslat ismeretéből fakadhat (egysze-

rűn bezár minket a szellem), a másik a mocsárba való belépés tolvaj nélkül (amikor túsznak elviszik két emberünket). Aki ilyenkor a jó harcosokat és a varázslókat viszi magával, az bizony akár töltheti is vissza az állást, mert lesz egy láda, amit nem tud kinyitni (akármilyen magas a harcos lockpick skillje, a láda nem nyílik. Hasonlóképpen az eddig olyan hatásos Foramen varázslat sem segített).

A harmadik kicsit bugyuta módon jöhet csak elő: egy kissé sötét üzelmeket folytató ember a segítségére vagyunk utalva, aki csak bizonyos ellenszolgáltatások fejében hajlandó információkat adni. Ha itt nem szerezzük meg a legfontosabb (a kijutáshoz szükséges) adatokat, akkor biztos, hogy leragadunk egy ostromlott város közepén (lehet kísérletezni a kitöréssel, engem úgy levertek – 5. szintű emberekkel –, mint a pinty).

- bölcs szerepjátékos nem megy arra tovább, amerre a program többször is rákérdez: „Biztos arra akarsz menni?“, „Teljesen biztos, hogy arra akarsz menni?“ Ha mégis, akkor legalább lementi az állást. Természetesen ez alól is van egy kivétel, ahol pont így kell teljesíteni egy küldetést.

- érdemes mindjárt az első városban eltölteni egy kis időt (és a kocsmákban némi pénzre szerttenni a tolvaj segítségével). Ha megvárjuk a vásár napját (egy hét alatt mindenhová megérkeznek), mindjárt megfelelő felszereléssel kezdhetjük a játékot. Érdemes a harcosokat nyakig fémbe öltöztetni, és a későbbi csetepaték során gyorsan előzavarni (még ha körbeveszik őket, akkor sem fognak nagyon sebződni – azért varázslókkal ezt a tréfát ne játsszuk el).

- ha kijövünk a városból, legyünk segítőkészek – a jutalom nem marad el.

- csatánál mindenkinek egy támadása és egy védekezése van! Tehát, ha valakit kettőnél több ellenfél vesz körbe, akkor biztos lesz olyan, aki ellen nem tud védekezni. Ha mi csináljuk ezt a játékot, akkor ügyeljünk arra, hogy mindig a „páncélosokkal“ támadjunk először (ilyenkor ők kapják az ellentámadást), majd ezután jöhet a varázsló (hátról), a törhetetlen botjával.

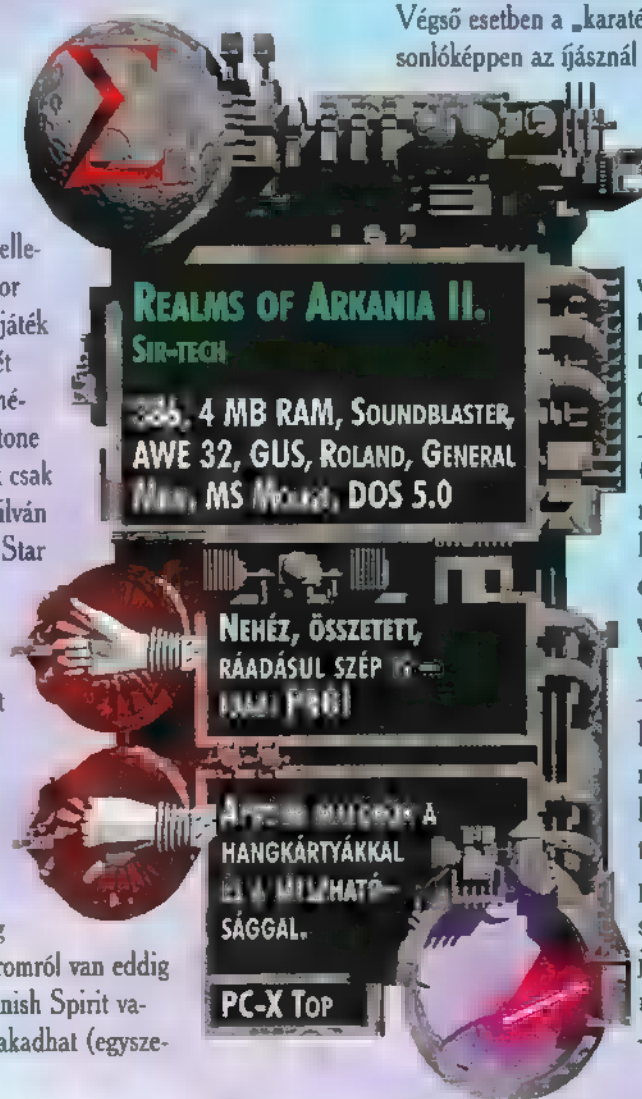
- a harcosoknak lehetőleg 2-3 fegyver kezelésének tudományát is okítsuk, mert gyakran törnek-zúznak és lehet, hogy nincs város a közelben a felszerelés pótlására. Hasznos, ha nem csak a kard áll jól az illető kezében, hanem mondjuk az orkokról leoperált szablyával is működőképes! Végző esetben a „karatélyozás“ sem rossz lehetőség. Hasonlóképpen az íjásznál sem árt, ha van egy kard arra az

esetre, ha elfogyna a muníció! Nyilván mindenki azt gondolja, hogy ez nem probléma, mert majd 50 kardot húzok magam után egy zsákban, és mindig előveszek egy újat. Hát, lehet kísérletezni! Mindenesetre a problémáink nagy részét a tehercipelő képesség okos kihasználása fogja jelenteni!

- ha egy varázsló mozgáspontjai (MP) csatában 5 alá csökkennek, akkor ott bizony varázslás nem lesz! Ez főleg az elfnél fordulhat elő, aki az utolsó éjszaka sikeresen vadászott, és egy fél szarvassal a vállán indul a csatába.

- Arkania istenei elég pénzhesek! Ha adunk tíz dukátot a templomnak, akkor jó esélyünk arra, hogy valamilyen csoda történik! Ez tartós is lehet (pl. kardforgató képesség nő, LP-t kapunk vagy hasonló), néha pedig csak ideiglenes jellegű (például néhány napra nő a mágiellenállásunk).

- sokszor meg kell osztani a csapa-





tot (öreg Fate-eseknek ugye ismerős a dolog)! Például egyes városokban nem akarják kiszolgáltatni elfünket, esetleg kevés ■ életmentő felszerelés.

– az úszás nagyon fontos tulajdonság, mert az Ocean's Floor meglehetősen drága varázslat, és rövid ideig tart! A 9-es skill már elég is lesz (nálam 6-ossal még fulladozott ■ varázsló).

– ■ üzlethől lopás veszélyes, nemcsak a kitiltás miatt, hanem mert az összes pénzünk is rámehet! A kocsmában legfeljebb elagyabugyálnak és ki-dobnak.

Végül az értékelés.

A grafika szerintem egészen jó! A 3D-s részek is egész tűrhetőek, és jól vannak vegyítve ■ felülnézeti (utazás) és egyéb állóképekkel. Ha valaki nem hiszi, hogy tényleg van 3D-s mozgási lehetőség, az kapcsolja ki a Stepping mode-ot, és ralizzen egy kicsit ■ városokban (tök jól Még be is dőlnek ■ kanyarokban az ■ bereink).

A zenével sem volt semmi különösebb baj, a több hangkártya kezelésétől eltekintve! Azt nem érzem értem, hogy ha a zene mehet GUS-ról, akkor az effektek miért nem? Mivel a program kézzel nem engedte beállítani ■ SB paraméte-



reit, valószínűleg valamit félredekelt, így elestem ■ GUS+SB duótól. A másik probléma az volt, hogy sajnos elkövettem azt a hibát, hogy meghallgattam a Star Trailt Rolandon (egy rendes erősítőn, szépen a szoba közepén gubbasztva). Ajjaj! Gyerekek! Marha jó hangkártya a GUS, de csak addig, amíg nem hallottatok egy Rolandot. Sajnos be kell szereznem egyet (de mi a fenét csináljak a mostanival?).

Utóljára következnek a játékok fekete báránya a játszhatóság! Sejtene azért már lehet, hogy nincs rossz véleményem: valóban, szerintem 1995. szerepjátéka toronymagasan a Realms of Arkania II! Kisebb hibák és kifagyások azért vannak (általában akkor, ha utazás módból beérkezünk egy helyszínre), de mindent egybevetve ez a legkomplexebb, legnehezebb és legszebb szerepjáték az idén. Különös hangszíval esik latba ■ legnehezebb jelző, mert ■ DM2 is jó volt, csak nem 1 hónapig, hanem 3 napig. Azért szerepjátékoknál az is fontos, hogy ne egy hétvégéig tartsanak! Összefoglalva: igazi szerepjátékosok ne hagyják ki, még igazibbak támogassák annyival ezt a „teljesen ismeretlen” céget, hogy meg is veszik! Még egy utolsó jó tanács: GUS tulajdonosok ne dőljenek be gonosz Roland tulajdonosok invitálásának, ami a hangkártyájuk meghallgatását illeti – kivéve, ha az illető más nemű és feltűnően csinos. De ez már más probléma(?).

Pellus

Osztály	Név	Lore	Leírás	
Dispell	Domination	D	kontroll visszaszerzése	
	Destruction	M	mágikus tárgy energiájának elvonása	
	Guardian	M	mágikus védelem	
	Illusion	M	illúzió eltüntetése	
	Transformation	W	transzformáció eltüntetése	
Domination	Ball and Chain	E	menekülés megakadályozása	
	Bambaladam	E	baráttá tevés	
	Evil Eye	D	uralom ■■ agy felett (cool!)	
	Great Need	W	vágyakozás	
	Confusion	D	zavarás	
	Master of Animals	D	baráttá tevés állatoknál	
	Horriphobus	M	megijesztés	
	Astral Theft	D	AP lopás	
	Respondami	M	igazságmondásra kényszerítés	
	Meekness	W	állatszelistítés	
Demonology	Somnigravis	E	altatás	
	Dance!	D	táncolni!	
	Blood and Furor	M	lesser demon megidézése	
	Banish Spirits	D	szellemek elűzése	
	Conjure Spirits	D	szellemidézés	
	Heptagon	M	greater demon megidézése	
	Summon Crows	W	varjak megidézése	
	Skeletarius	M	megölt ellenfelek csontváza lesznek	
	Elements	Conjure Elemental	D	elementál megidézése
		Nihilatio	M	gravitáció eltüntetése egy időre
Solidirid		E	50 láb hosszú híd	
Movement	Acceleratus	E	sebességduplázás	
	Foramen	M	ajtónyitás	
	Motoricus	M	telekinézis	
	Without Trace	E	nyomeltüntetés	
	Transversalis	M	teleport (dungeonokban)	
	Walk on Ice	E	szőrostartp	
Healing	Balm of Roond	E	AP átváltása LP-vé (gyógyítás)	
	Witch's Spit	W	sokoldalú gyógyítás	
	Pure and Clear	M	méregtelenítés	
	Rest the Body	E	következő alvás hatásosabb lesz	
	Heal Animal	W	állatgyógyítás	
Clairvoyance	Eagle's Eye	E	sasszem (perception +7)	
	Analyze	M	mágikus tárgy azonosítása	
	Attributes	E	ellenfél adatainak kilesése	
	Exposami	E	élőlények kimutatása a közelben	
	Odem Arcanum	E	mágikus-e a tárgy	
	Penetrating	M	átlátás a falakon	
	Sensible	E	ellenfél érzéseinek olvasása	
	Illusion	Chameleony	E	álcázás (amíg mozdulatlan a varázsló)
		Duplication	M	szellemkép (védő)
		Camouflage	W	álcázott megjelenés
Witch's knot		W	áthághatatlan akadály	
Combat	Lightning	E	vakítás	
	Darkness's Power	M	a varázsló árnyéka is harcol	
	Iron Rust	M	érintésre elrohad a páncél	
	Fulminictus	E	mágikus villám	
	Ignifaxus	M	tűzdárda	
	Plumbumarum	M	páncél nehezzé válik az ellenfélén	
	Terror Broom	W	a boszorkány seprűje "feléled"	
	Terror Power	M	berserker	
	Accurate Eye	E	nyílvezető	
	Communication	Witch's Eye	W	boszorkányok felismerése
Necropathia		M	halottakkal kommunikálás	
Transformation	Eagle, Wolf	E	átalakítás sassá vagy farkassá	
	Arcano	M	a társ mágikus ellenállását növeli	
	Magic Armor	E	mágikus páncél	
	Fire's Bane	W	tűzellenállás	
	Increase CR, WD...	W	tulajdonság növelése társnál	
	Mutabili	M	???	
	Paralyze	M	paralizálás	
	Salother	M	mérges gomba	
	Ocean's Floor	E	víz alatti légzés	
	Visibili	E	láthatatlanság a partynak	
	Transmutation	Abvenum	E	mérges, romlott étel megtisztítása
		Aelotius	E	szellő
		Burn!	M	tűzgyújtás (gyufa nélkül)
Claudibus		M	mágikus zár	
Darkness		D	sötétség (a varázsló kivételével mindenkinek)	
Freeze Soft		M	fagyasztás	
Fiat Lux		E	fény	
Melt Solid		M	olvasztás	
Silentium		E	csend (varázslók ellen)	
Calm the Storm		E	vihar lecsillapítása	

(D=druid, E=elf, M=magician, W=witch)

FATAL RACING

VÁRTAM, VÁRTAM, AZTÁN VÉGRE CSAK MEGJÖTT A LEGÚJABB AUTÓVERSENY A GREMLIN INTERACTIVE-TŐL. A FENE TUDJA, HA TISZTÁBAN LETTEM VOLNA VELE, HOGY ILYEN LESZ, TALÁN NEM IS ÁRHTOZOM UTÁNA ANNYIRA...

Bár nem nevezném fatális tévedésnek a Fatal Racinget, messze járok az igazságtól, ha azt mondom, tetszett. Hogy miért nem vagyok elragadtatva? Elsősorban azért, mert irózatosan nagy csalódás volt látnom, ahogyan szegény gépem vért izzadva küzd a grafika megjelenítésével, végül azt is végignéznem, ahogyan feladja a küzdelmet, és jobblétre szenderül. Békeporaira, mondtam, és leültem megírni a cikket. Gondolom, már minden kedves olvasó kívülről fújja a konfigurációm (DX2-80 – néha 100 – proci, nagy halom RAM, 2MB VRAM VLB Stealth 64 grafikus kártya); márpedig ezen a konfigon szinte játszhatatlan. Isteni lenne a játék, hiszen rengeteg jó ötletet ágyaztak bele a tervezők, látszik rajta, hogy nem sokat aludtak a grafikusok, jó a zene (a CD-n 13 hamisítatlan „gremlin”es audio track-et is találsz), de szerintem a kóderek egy kis „sorjásra” hagyták a „programszéleket”. Mielőtt végleg elverném a port szerencsétlen készítőkön, abbahagyom a siránkozást (majd veszek egy „Penciumot” és majd úgy „jáccom”...), és közlésteszem tapasztalataimat, miért **tetszik** a Fatal Racing – leszámítva, hogy „csak a torka véres”.

Összesen nyolc varázslatos autóval versenyezhet, természetesen ezek mindegyike más-más gyorsulás, végsebesség, kanyarodás, úttartás paraméterekkel rendelkezik. Szintén nyolc pálya várja éhesen, hogy leradírozz egy-két centit a kanyarokban a gumidból – akad szolidabb is, de a legtöbb az ősrégi Stuntot is megszégyenítő ötletességgel, kanyarokkal, ugratókkal, loopokkal teszi pokollá a sofőrök életét. (Tényleg, emlékeztek még a Stuntsra? A Fatal Racing nagyon-nagyon hasonlít rá, csak éppen egy kissé „update-elt” formában és grafikával. Vagy talán inkább a Lotusra hasonlít? A hangeffektjei szinte hajszára megegyeznek. Nem, mégsem, pont olyan a grafikája, mint a Slipstreamnek. Szóval a három egyvelege.) Szép a grafikája (a menürendszer egészen káprázatos – SVGA), mondhatni, hogy élethűek a hanghatások, a pályák izgalmasak (nem bánám, ha több lenne). De mit siránkozom itt, mindez egyéni szociális problémám! „Felejtse el a KRESZ-t, és nyomd a gázt!” – lehetne a mottója a proginak. Ha elég agresszív a vezetési stílusod, nyert ügyed van – vasárnapi autósok, kalapos mazsolák, félre az útból!

Beállíthatod, hogy hányan versenyezzenek a pályán (ez 8 vagy 16 lehet, illetve egyedül is

róhatod a köröket, a többi esetben a óra ellen); van persze két játékos mód (ekkor osztott képernyőn folyik a „harc”; meglepő, de nem is lassul le érezhetően a program, így tényleg jókat lehet autózni) sőt, 16-os hálózatban is játszható (s bár a programban nem lehetem, egy Read.me file szerint van/lesz soros portos és modemes változat is). Az autók 5-6 sebességek, persze kérheted őket automata vagy kézi váltóval. Ráadásul lehet head-to-head módban játszani, azaz hasonlóképpen a Need for Speedhez vagy Test Drive-hoz, egymás ellen versengeni. Minden versenyzőnek (autónak) saját neve lehet, ezt a játék során a hozzá tartozó autóval együtt ki is teszi a képernyőre, ami baromira megnehezíti az is körülményes tájékozódást (legalábbis az é



A dohányzás, a füst és a látványosságok.

RACING

pemen, kábé 5 fps-nél). Ez a „szolgáltatás” hál’ istennek kikapcsolható, bár egy hálózatos önjöngésnél kifejezetten fel-emelő érzés, hogy látod, kit préselsz épp a korláthoz). A kocsik ütközéskor elszenvedhető kára is három fokozatban állítható, de a verseny végén néha még a legkönnyebb fokozatban is füst gomolyog a motorháztető alól (a korlátnak ütközve pedig sokszor lángnyelvek csapnak fel). Kissé nehéz úgy irányítani a kocsit, hogy közben dől a szürke füst és eltakarja a kilátást – kiállhatsz a Pítbe is, ahol egy pillanat alatt megreparálják a géped. Mindez ügyes „szimulációs” fogás, bár ezzel ki is merítettem a szó tartalmát. A látványon kívül az égvilágon semmi sem árulkodik arról, hogy a kocsinak köze lenne a valósághoz. Pláne, ha hozzám hasonlóan, a billentyűzettel hadakozol. Farolni tudsz ugyan vele, de nem csikorgognak élethűen a kerekek, a rendőrkanyart tők némán szenvedni el, bár a többi autónak ütközéskor egész frappáns kis gumi-sivítást hallani, amit rendszerint már csak a visszapillantó tükörben látható füstfelhő és – emlélem – öklörázás követ.

SZIMULÁTOR

GAME-PORT

A setupban (és a verseny közben az F4 segítségével) többféle nézet közül választhatsz (autóban ülve, autóban tükörrel, üldözve, hátulról). Az élethű grafika és az ésszerű játékbesség optimalizálásának érdekében ki/bekapcsolhatsz különféle grafikai ügyeskedéseket (házak, árnyék, aszfalt, föld, felhők, autók festése, kijelző-panel stb.) és állítható a képméret is. Egyrészt VGA és SVGA felbontás közül választhatsz, de ezen belül még a megjelenítendő kép méretét is lecsökkentheted 100-ról 87, 75 és 50 százalékra. Erre sok esetben nem is van: nálam az optimális konfiguráció VGA módban 75 százalékos képernyő. Hasonlóképpen finomok a hangbeállítások, külön potméter szabályozza a motor, a hangeffektek, a zene és a beszéd hangerejét is. A beszédét, ugyanis a menükben élő szó-



Ugye nem nagyon csúnyák az SVGA, 3D-s menük?...

ban hallhatod egy-egy autó vagy pálya paramétereit (amelyek sajna nem változtathatóak), illetve sok esetben a játék közben is éktelenül rikoltozik a füledbe egy kedves hang. Ez persze elsősorban csak a hangulat fokozására szolgál, de arra tökéletes – képzeld el, mikor a nagy halálkanyarban (olyan igazi „loop”) manőverezel, és közben extázisban sikoltozik a kommentátor.

A játék nehézsége öt fokozatban állítható, egészen a „Girlie”-től az „Impossible”-ig. Egyébként játszhatod sima versenyt (Single Race), bajnokságot (Championship), illetve versenyt futhatsz az idővel is, ekkor persze csak a pályacsúcsok megjavítása a cél. Ezeket keményen jegyzi a program, úgyhogy lehet nagy körmérkőzéseket játszani, ki teljesíti gyorsabban az adott pályát! Némi multimédiás igényt is igyekszik kielégíteni, hiszen egész fejlett Replay üzemmóddal rendelkezik. Beállítható, hogy folyamatosan rögzítse a verseny pillanatait, majd ezt visszanezetheted, tekerhetsz előre-hátra, editálhatod, elmentheted, azt csinálsz, amit akarsz, mindezt a gázt vagy 20 ikon. Ám mivel engem ez abszolút hidegen hagy, tényként annyit, hogy sokat tud és látványos.

A játék semmi esetre ajánlható autó-szimulátorosoknak vagy vérbeli autóversenyzőknek. Inkább afféle korszerű, többen is játszható, jó kikapcsolódási ígérő game, amelyet nagy, hangzavaros bulizás közben, egy-két „bambival” megjelölve lehet gyakorolni. Már ha van Pentiumod, mert szerintem egy „szabvány” géppel, egy DX2-66-tal nem rúgysz labdába. Kivéve, ha leveszed a képernyőt bélyegnagyságúra, és nagytón keresztül bámulod a 14 colos monitort.

Mr. Chaos

WIZARD'S GAME

PREMIER

BROÁF, RONDA, NYÁLKÁS HIDEG VAN, IDŐNKÉNT SZAKAD A HÓ, CSÚSZIK AZ ÚT, AZ AUTÓMON TÜKÖRRADIÁL, SÍELMI VISZONT MÉG NEM LEHET, SEMMI KEDVEM KIMOZDULNI ITTHONRÓL... PEDIG PÉNTEK VAN, MENNI KÉNE ESTE QUASARBA, MERT MÚLTKOR NAGYON ELGYEPÁLTÁK A CSAPATOT...

WIZARD'S Csodák's

Égen nem voltunk már ■ Quasarban: alapo-
■ megváltozott itt lenn minden. Láttuk
már az új mezt (ez már igazi „vért”, kicsit
véd a puskatus ellen ■ – na jó, csak poén volt, verekedni
tilos!), de még ■ viseltük – kicsit kényelmetlenebb,
mert nagyobb, és a vállapoktól nehezebb mozogni. Cseré-
be viszont jobban látni ■ ellenfelet, így izgalmasabb a
rejtőzködés. Átformálták az arénát is, több akadályt he-
lyeztek el, ám jobban megszórták a tárgyakat UV festék-
kel is: kezd tényleg úgy kinézni a pálya, mint egy XXIII.
századi csatatér...

Egyre kevésbé lehet rohangálni már a pályán, és egyre
több szerepet kapnak ■ objektumok, amik mögül remekül
le lehet puffogatni a betolakodókat.



Ez egy vadászgépet nem látott fotó: lasergon kibelezték...

Biztos láttátok már, hogy új Wizard's nyílt az Oktogo-
non, ■ Wendy's mellett. Sok régi gép került át ide a Feren-
ciek teréről: a négygépes Sega Rally és ■ Virtua Racing
két gépe is átköltözött, itt kapott he-
lyet a Virtua Fighter 2 nagyképer-
nyős (50 zollos) változata és a jó
öreg pisztolyforgató Mad Dog is...
Persze emellett sok arcade játék-
géppel is játszhatok.

A Ferenciek terére viszont új já-
tékok jöttek: a Rave Racer ■ Nam-
co készítménye, és megdöbbentően
hasonlít a Ridge Racerre. Beülsz a
négy autó egyikébe (ezek persze
össze vannak madzagolva), és vá-
rosi pályán nyomod a gázt (a seb-
váltó két fokozatú). A grafika ■
mai gépekhez hasonlóan elképesz-
tő, lassan egészen ■ közelében jár a
valóságnak. A másik újdonság az
Atari T-Mek-je (jé, még él az
Atari?), elsősorban a szimulátoro-
kat kedvelőknek ajánlhatom. A be-
ülős, cyberes game-ben egyszerre
ketten irthatjátok az ellenfeleket –
két joystickkel irányítasz és lösz...

December 26-án érdemes elláto-
gatni a Wizard'sba (leszámítva,
hogy örült tömeg lesz), mert több
mint 50 % kedvezmény lesz min-
den gépre. Ez nagyjából annyit
tesz, hogy majd' minden gép 2
zsetonnal működik majd...

Ha pedig nem tudsz addig
várni? Vágd ki ■ PC-X-ből ■
kupont (itt, mindjárt balra...),
amiért 3 ingyen zsetont kapsz.

Mr. Chaos



Ha már a bolozásról tartunk: egy fest a Sega Rally



széles, irányított, hirtelen kivethető nyíl...

WIZARD'S

AZ ÚJ JÁRÉKUNDTÓR

TEDD PRÓBÁRA KÉPES...
A WIZARD'S-BAN
- SZIMULÁTOROK
- JÁRÉKUNDTÓR

A XXI. SZÁZADI TECHNIKÁVAL

QUASAR LÉZERJÁTÉK

HARCI JÁTÉK...
BEN KÉT CSAPAT KÜZD EGY-
MÁSSAL A LÉZERARÉNÁBAN

BUDAPESTEN AZ IRÁNYI UTCÁBAN A
FERENCIEK TERÉNÉL, ÉS AZ OKTOGONON

EZ A KUPON 3 ZSETONT ÉR

1995. JANUÁR 31-IG

HA 5 ZSETONT VÁSÁROLSZ

A WIZARD'S-BAN!

Áldatlan állapotban (Nine Months)

Rendező: Chris Columbus, Intercom, December 7.

Romantikus komédia, melynek központja Rebecca (Julianne Moore) és Samuel (Hugh Grant) szerelmi története. A film a gyermek közelségének érzését, és a családhoz való tartozás élményét dolgozza fel. A gyermeket körülvevő harmonikus, idealizált világot vetíti szemünk elé, mulatságosan, sok-sok humorral fűszerezve. A két főszereplő, Samuel és Rebecca mindennapi életét teljesen felborítja a lány terhessége, totális káoszt és nem várt bonyodalmakat vonva maga után. A vígjátékban minden, a család teljes kapcsolódásához elengedhetetlen elem megtalálható.



Dredd bíró (Judge Dredd)

Rendező: Danny Cannon, Intercom, December 21.

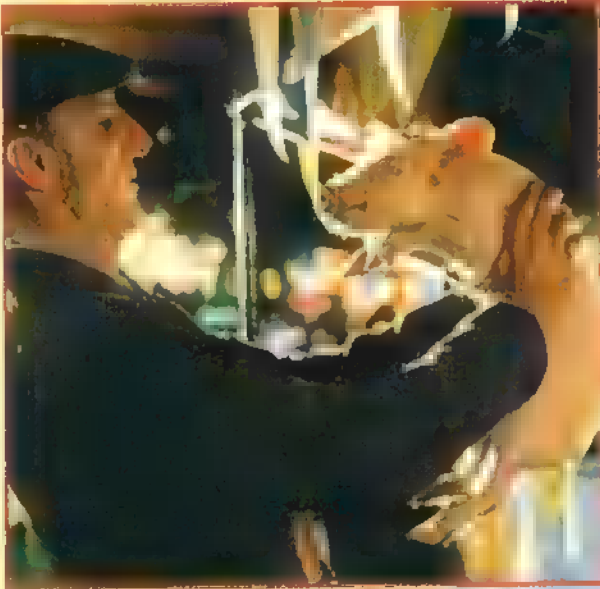
A harmadik évezredben, a atomháború pusztította Földön minden megváltozott. A légtér hófoka éppúgy elviselhetetlen, mint a emberek közti feszültség. A civilizáció már csak három óriásvárost jelent, melyek véstesen süllyednek a bűn mocsarában. S ott van még az elátkozott Föld, a külvilág, a csavargók és a száműzöttek pokla. A roncsokban heverő igazságszolgáltatás és végletekig túlterhelt rendőrség együtt alkotják a mindenható és hűvös, de olajozottan működő gépezetet. A tagokat bírának hívják, ők a rend reménységei, de a korrupció őket is elemészti. Ám Dredd bíró szembe száll mindennel, s kiáll az igazság mellett, ő lesz egy személyben élő legenda, bíró, esküdt és ítéletvégrehajtó.



Mr. Nemo

Rendező: Chris Noonan, UIP Dunafilm, December 21.

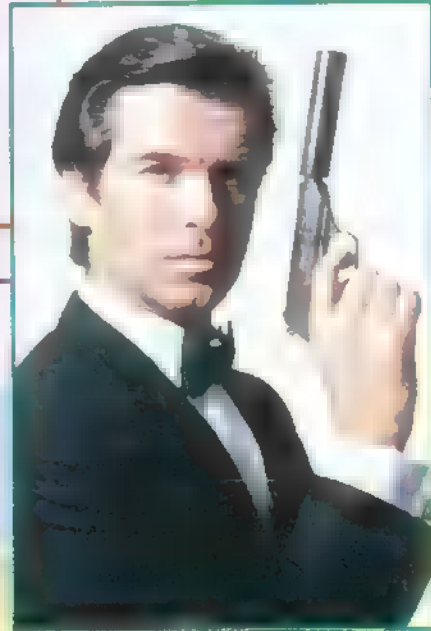
Egyszer volt, hol nem volt, volt egyszer egy kismalac. Nem értette, hogy mi dolga a világgal, meguntta, hogy nincs mit csinálnia, ezért elindult felfedezni az életet. Véletlenül összetalálkozott egy feltűnőségi viszketegségben szenvedő libával, aki szintén meguntta sanyarú életét. Malacka újdonsült barátja épp kukorékolni tanult a háztetőn. Mit tesz ilyenkor a kismalac? „Juhász-kutyaságra” adja a fejét... A film technikai kidolgozása magasfokú. Az állatok beszélgetése és szíjmozgásuk hihetetlenül emberi. A humoros mese rendkívül szórakoztató kikapcsolódást ígér a család minden tagjának.



Aranyszem (Goldeneye)

Rendező: Martin Campbell, UIP Dunafilm, December 14.

A Monte Carlo-i kikötő vizén csendesen ring egy francia hadihajó. Rakterében a NATO által kifejlesztett Tigris helikopter – huszonegyedik századi csúcstechnológia, a szövetséges hatalmak számára a béke záloga. Rossz kezekbe kerülve – mert ugye, miért ne kerüljön – maga a sorscsapás. Nem is olyan messze, Oumorov orosz tábornok, az Új Rend híve luxusjachtján utazik. Xéniával (Famke Janssen), a KGB bérgyilkosával megkaporintják a helikoptert, és lemészárolnak vele egy orosz sarki megfigyelő állomást. Ám mindez csak a kezdet. De mit takarhat az aranszem akció, mely állítólag az egész világ társadalmát és pénzügyeit veszélyezteti? Kik irányítják, és ki állíthatja meg őket? A világ legtitkosabb ügynöke hat év után visszatér. Ő az, aki szembe száll, akinek száma 007. Ő, kinek neve, mi lenne más, mint Bond; James Bond (Pierce Brosnan).



Gilbert Grape

Rendező: Lasse Hallström, Mirax Video

Endora – egy hely, ahol igazából semmi sem történik, csak a világ áll a feje tetején. Itt él Gilbert Grape (Johnny Depp) szellemileg visszamaradott testvérével, Arnie-val (Leonardo Di Caprio), és anyjával, aki 200 kiló, és emiatt a családi ház padlógerendái bármikor leszakadhatnak. Gilbert mindent megpróbál, hogy abnormalis családja életét normális mederbe terelje, de amikor feltűnik a városban Becky (Juliette Lewis), a furcsa és titokzatos lány, ő is elveszti a fejét. Főszerepben Johnny Depp (Ollókezű Edward), Juliette Lewis (Született gyilkosok), és az Oscar-díjra jelölt Leonardo Di Caprio (Gyorsabb a halálnál)!



Férfiam karmaiban

Rendező: Strathford Hamilton, Mirax Video

Ellie (Helen Slater), a fiatalon elvált asszony, alighogy kiheverte a traumát, melyet önző és erőszakos férje okozott, máris újabb rémálomba csöppen. Megismerkedik az elbűvölően jóképű orrossal, Jessevel (Billy Zane), aki úgy tűnik, még hét éves kislányával is remekül kijön. Volt férje zaklatásai azonban tovább folytatódnak, hiszen bármire képes, hogy a gyermeket visszaszerezze. Amikor Ellie egy apró műtét miatt kórházba kerül, rá kell döbennie, hogy szörnyű áruházi áldozata lett. Jesse és ex-férje, sőt legjobb barátja is összejár az ellene, hogy gyermekét megkaporintsák. Amíg a kórházban van, élete állandó veszélyben forog, hiszen Jesse már pontosan kidolgozta az orvosi műhiba minden részletét. Az izgalmas lélektani thriller főszerepeiben Helen Slater (Irány Colorado), Billy Zane (Lopakodók) és Kelly LeBrock (Ölve vagy halva)!



InterCom:

Mi volt annak az itthon is bemutatott Stallone filmnek a címe, amely szintén a jövőben játszódik?

UIP Dunafilm:

Most háziállatok, a múltkor maj-

mok voltak terítéken. Mi volt a nemrégiben bemutatott gorillás film címe?

Mirax:

1984-ben melyik filmben mutatkozott be Johnny Depp?

MUSIC CITY**PREMIER**

MUSIC CITY

DRAGON STREET ZENEI KALANDOZÁSAI**Bon Bon - Kapaszkodj Meg! (PolyGram)**

Szolnoki Péter, aki korunk talán legjobb magyar férfi vokalistája, és Török Tamás (ex Azok A Fiúk) hozták létre ezt az egyéni duót. Ugyanis a borítót nézve, illetve zenekar nevét ízeletve azt hittem, hogy ez is egy újabb „mi is tudunk divatos zenét csinálni” próbálkozás lesz. Természetesen a szintetizátorok itt is jócskán jelen vannak, és a dance stílus is leteszi névjegyét, de nagyon nagy különbség is annyira ezekben, hanem a dalok kidolgozásában, a vokálban, illetve Solnoki Péter hangjában van. Dance hívőknek sok-sok édes percet okozhat ez az album!

**k. d. lang - All You Can Eat (Warner)**

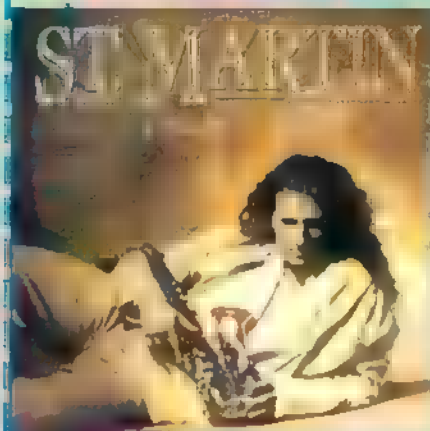
„Az a megközelítés, amelyet ennél az albumnál használtam, teljesen különböző mindentől, amit valaha is csináltam... sokkal inkább környezeti és könnyed. A dalokon kívülről indulva egészen a középpontjukig haladtam, ahol a dal és a szöveg közvetlenné és nyílttá vált.” – nyilatkozta k. d. lang saját lemezéről. Ez a fajta hozzáállás nagyon is érthető, hiszen egy olyan háromszoros Grammy díjas művésztől szó, aki minden kategorizálást visszautasít, és aki előző, 1992-es albumához képest is másféle hangzást és érzést nyújt. Érdekes lemez ez olyan művésztől, aki Elasticat, Blur-t, PJ Harvey-t és Björköt hallgat mostanában...

**Fleetwood Mac - Time (Warner)**

Time, jelentés: idő. Ez az a fogalom, amellyel a Fleetwood Mac dacolni látszik. A 60-as évek közepe óta készítik albumaikat úgy, hogy a rockzenei világban lassan-lassan majd mindegyik kortársuk csillaga leáldozott már. Persze az is igaz, hogy zenekarban jó néhány vérfrissítés is bekövetkezett ez idő alatt. A Time című albumon hallható zene igen érdekes példája zenekar állandó megújulási képességének. Az együttes legkorábbi időszakát jellemző bluesos momentumok ugyanúgy jellemzik, mint Christine McVie által írt dalok elegáns egyszerűsége, vagy Billy Burnette és Bekka Bramlett összetett harmóniái.

**St. Martin - 1771 (BMG)**

Mindnyájunk kedvenc szopránszaxofonos új lemezzel jelentkezett. Ez egy olyan album, amelyről mindig parfümillet fog eszembe jutni: ugyanis lemezbemutató sajtótájékoztatón nagy mennyiségű illatot pumpáltak levegőbe. Érthető, hiszen maga lemez is olyan, mint egy nagyon kellemes illat: békességet és megelégedettséget áraszt. Ez alól ugyan kivétel Hiányzol című dal, amely inkább szívtépő hangulatú, ami egy szeretett lény elvesztésekor lesz úrrá az emberen, de ugye tudjuk, hogy a kivétel erősíti a szabályt. A többi csodaszép dal ettől még békés és megelégedett...

**Hevesi Tamás - Abo Abo (BMG)**

Abo Abo! Ez a két szócska Auszália őslakosságának becézett elnevezése, ezzel is utalva Hevesi Tamás múltjának erre az igen érdekes szakaszára, amikor utcazenészként működött Ausztráliában. Új albuma is magán viseli ezeket a régi emlékeket: Hevesi Tamás saját szerzeményeit tartalmazza, amelyeket többek között ausztrál emlékeinek hatására komponált. Ez alól egy dal kivétel: a bizonyos csíkos napernyős opusz, amit annak idején a Névtelen Nulla zenekar tagjaként írt, és vitt nagy sikerre. Azért senki se lepődjön meg: ez a lemez kicsit más, mint az előző, LGT-s volt. Nem rosszabb, csak más.

**Gloria Estefan - Abriendo Puertas (Sony Music)**

„Soy Una Latina!” – kiáltja ezzel lemezzel világba Gloria Estefan. A latin-amerikai zene ünneplése ez az album, amelynek célja a latin és a karibi ritmusok egyesítése, egymáshoz közelítése volt. Csak a felsorolás kedvéért, a lemezen található zenei stílusok: vallenato, salsa, merengue, „pambiche”, cumbia, son, bolero, currulao, pompa panamena, charanga, cha-cha-cha és sok-sok ütős, amivel mindenki „csörömpöl”, ahogy csak bír, és persze mindenki táncra perdül. Úgy vélem, elég kevesen vannak az országban, akiknek ezek a stílusok sokat mondanának. Szerintem érdemes beléjük hallgatni...

**Göran Söllscher - Here, There And Everywhere (Deutsche Grammophon)**

Nahát kérem alássan, ez bizony egy komolyzenei lemez! Ugyanis ez az 1955-ben született, többszörös nemzetközi díjnyertes, svéd gitárművész úgy gondolta, itt ideje, hogy valaki klasszikus gitáron is feldolgozzon Beatles örökzöldeket. Már jó néhány éve járta Göran Európa koncerttermeit ezzel a műsorral, és mindenütt nagy-nagy sikert aratott. Szerintem igen érdekes zenei próbálkozás ez a lemez, amelyen például a Hey Jude, a Day Tripper, a Honey Pie, a Michelle, a Yesterday, és a Fool On The Hill feldolgozásai is hallhatóak.

**Vangelis - Voices (Warner)**

Íme egy előadó, akit garantáltan minden olvasó ismer. Ez köszönhető többek között az 1992-és átütő sikerének. Ez az album 17 országban lett platíalemez, ami igen szép teljesítmény egy nem éppen populáris hangvételű előadótól. Hazánkban is elérte már a 100.000-et eladott példányok száma! Új lemeze, Voices, követi a legklasszikusabb Vangelis-hagyományokat: gyönyörűen szóló szintetizátorok mellett az athéni opera kórusa, Paul Young, Stina Nordenstam és Caroline Lavelle is közreműködik. Come To Me című szerzemény Enya-hangulatú dalát éneklé ez utóbbi hölgy. Végül eredményben ez az album szívhez szól, kielégítve a fejétal elgondolt kívánságokat is.



Kimnowak - fekete Zaj (Sony Music)

A Holló Színház-ból is ismert Novák Péter zenekarának új lemeze igen érdekes több szempontból is. Már ■ első szerzemény is a Lódd szét a Discot címre hallgat, ezzel is jelezve a zenekar véleményét a fennálló kultúrszennyről. A Kimnowak, amelynek stílusa a 70-es évek punk-rock együtteseire hasonlít, ezúttal lemerült ■ VIII. kerület ■ éppen úri negyedeibe, hogy magába szívhasssa az ott található folklórt. Ezek ■ tapasztalatok mind szövegben, mind zenében (Forró vér, Fekete Zaj stb.), és persze ■ Fekete Zaj videoklipjében is jelentkeznek.



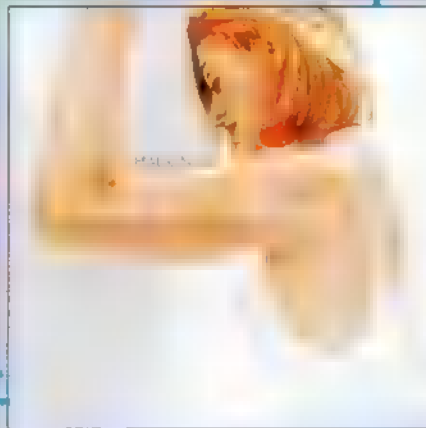
Madonna - 100% ■ Warner

A mai világban, ahol ■ hangerő, a fények, a füst, a pörgők, a lábdobok uralják ■ táncparketteket, ez ■ fiatal társulat nagy sikerre számíthat. 130 és 190 BPM között mozgó szerzemények egy távoli táncbolygó körüli űrutazásra invitálják ■ hallgatót. Bár igazság szerint nem hiszem, hogy bárki is kibírná ezt a zenét űlve – aki nem perdül táncra tőle, az valószínűleg messzire szalad. Ez persze ■ rosszat jelent, csak annyit, hogy ez ■ típusú zene békés zenehallgatásra eléggé alkalmatlan, viszont kegyetlen módon dübörög. Szóval fel ■ elnyűhetetlen tánccipőt és La-La-La-La, ÁÁÁÁÁÁÁÁÁÁ és még-még-még!!!



Madonna - Something To Remember (Warner)

A mai zenei világ egyik legnagyobb sztárja kétségtelenül egy Madonna nevű hölgy, aki a mai napig körülbelül 100 millió hanghordozót adott el, és 28 Top 10 kislemez (közöttük 11 Number One) büszke készítője. Ez a lemez Madonna legszebb, leginkább szívhez szóló balladáit tartalmazza: többek között a Take A Bow, Crazy For You, Live To Tell, Oh Father, Rain, One More Chance, This Used To Be My Playground, mind-mind örökzöld dallamokká váltak, vagy fognak válni az elkövetkező években.



Gyu bácsi fejére hullam CD-zuhogat:

The Isle Of Dogs

Ez a zenekar az, amely a legutolsó független zenekarként hirdette magát legutóbbi lemeze megjelenésekor. Mostani albumuk egy élőben felvett, mostanság olyannyira divatos akusztikus lemez, amely ■ zenekar legismertebb dalai mellett tartalmaz néhány kevésbé ismertet is.

Bródy János - Bródy János (Könyvek és Zene)

A ma már ötvenes korosztály nagy-nagy példaképe, hőse Bródy János, aki legismertebb dalait énekelte el 1994. dec. 28-án ■ Budapest Sportsarnokban. Ez ■ lemez annak a koncertnek a felvétele.

The Pogues - Reggae Music

Ez az angol zenekar egykoron igen ismert punk banda volt. Mára már megszélidültek, hiszen legújabb lemezükön kelta, skót illetve francia hagyományokon alapuló lendületes folk-rock hallható. Kelta rajongóknak ajánlott!

Rebecca Tornqvist - Good Thing (EMI-Quint)

A színésznőként inkább ismert Xantus Barbara igazi bölcsész, melabús, amolyan Cseh Tamás hatását magán viselő lemezt készített. Ő maga szépen énekel, és Döme Zsolt dalai is érdekesek.

Szandi - Szandi

Szandi, úgy látszik, megunta a régi időket: kiadót, szerzőt és imázst váltott. Új lemezén valahol Tirolban vonatozhatunk jégcsapok és tüzek között, ahol még a diszkóban is jódliznak...

ReMex - ReMex (Sony Music)

Avagy stílusgyakorlatok. Régi Mex dalok, illetve egy Eurythmics nóta újra feldolgozásai hallhatóak ezen a 33 perces maxin. Szerintem ■ Bumm, Bumm az év legszebb lírai dala lett!

ReMex - ReMex (Sony Music)

Bizony meztelenek ezek a dalok, ugyanis ez a különleges előadó egy szál gitárral, élőben adja elő szerzeményeit, még hozzá fantasztikus kitarulkozással és beleéléssel. Sorry, több lemezre ezúttal nem jutott hely...

Jelentés

EMM

Az Emberek zenekar billentyűse, Berkes Gábor mely zenekarban vált híressé? Emberek CD-k és kazetták a nyeremények

EMI-Quint

Ki írta Szandi új lemezének dalait? A nyeremények Szandi kazetták.

Sony Music

A Mex ReMex című albumán szerepel a Missionary Man című dal feldolgozása. Ki az eredeti előadó? ReMex maxik nyerhetők!

Warner

1. Mi volt Vangelis előző, hatalmas sikerű filmzenéjének címe? Három Voices kazetta vár a nyertesekre.
2. Hány új nóta szerepel Madonna válogatásalbumán? A szerencsések ezt az albumot nyerhetik.

Ozzy Osbourne - Ozzmosis (Sony Music)

Gyermekkorom újabb hőse, a Paranoia legendás előadója új lemezzel jelentkezett 1995-ben! Ez már önmagában is roppant jó hír, és még jobb akkor lesz, ha az

ember meg is hallgatja a korongot. Ugyanis bármilyen hihetetlen, a szép lassan elcsituló metálőrület új értelmet kaphat Ozzy új lemezével. Ezt az állításomat nemcsak az támasztja alá, hogy a lemez igen jól szól, hanem az is, hogy kerüli a trash, dark és egyéb hasonló elemeket, amelyekkel a hallgatók az utóbbi években ■ metálzenét azonosították. Emellett közreműködik a lemezen a new-age zenészként is ismert billentyűgigász, Rick Wakeman is...

Rebecka Tornqvist - Good Thing (EMI-Quint)

Svédország valahogy elég szerencsés: rengeteg zenei tehetség nő fel náluk, és valahogy még a világ élvonalába is sikerül eljuttatni őket. Rebecka, ez a szőke, sugárzóan kék szemű szépség is azok közé a tehetségek közé tartozik, akik lehetőséget kaptak az élettől, hogy bizonyítsanak nemzetközi szinten is. Rebecka él ■ lehetőséggel: elkerüli a divathullámok sallangjait,



az épp futó slágerek által felállított skatulyákat, és ■ 70-es évek amerikai pop-jából merítkezve készített egy jórészt önmaga által írt lemezt, amely nehezen veszíti el aktualitását majd az évek alatt...

Republic - What About (EMI-Quint)

Volt egyszer nekem egy barátom, akit elsodort tőlem a világ: ő borzasztóan kedvelte ezt ■ zenekart. Ő volt az, aki először elvitt egy Republic koncertre, ahol csuromvizes-sé izzadva tomboltam végig az előadást, ahol ■ Micimackót és a Mézga Gézát játszották, és az egész iszonyúan jó buli volt. Kétségtelen, hogy ez a társulat nagyon hangulatos zenét játszik. Nekem külön öröm új lemezüket hallgatva, hogy a sequencerek és samplerek valahogy már megint otthon maradtak. Emellett másik érdekesség ■ lemezen található dalokban néhol fellelhető népzenei motívumok jelenléte, és a gyönyörű instrumentális dalok.



MICROSOFT HOME

PREMIER

GYORSULÓ KORUNKBAN MÁR MINDENNAPOS IGÉNY, HOGY ADATAINKAT BÁRHOVÁ MAGUNKKAL VIHESSÜK. ■ KÜLÖNFÉLE NOTEBOOK ÉS PALMTOP EGYSÉGEK, MENEDZSERKALKULÁTOROK ÉS HASONLÓ ESZKÖZÖK PALETTÁJÁT MOST INT ÉRDEKES, ÚJ TERMÉK SZINESÍTI. EGY SZUPER KARÓRA, AMELY ADATTÁROLÁSRA IS ALKALMAS!

TIMEX DataLink

névének és az időzónának 3 karakteres rövidítése olvasható le. Két külön időzónát állíthatunk be, tetszőleges elnevezéssel.

A bal gombok közül az alsó váltja a zónákat, ■ különösen tetszett, hogy átkapcsolás előtt udvariasan figyelmeztetett: ha át akarok váltani a másikra, tartsam lenyomva ■ gombot. Ez ■ segítség több módváltás esetén is felbukkan. Az óra 5 különböző ébresztési, illetve figyelmeztetési eseményt képes nyilvántartani és aktiválni, mindegyikhez 8 karakteres szöveges megjegyzés is társítható. Havi, napi vagy egyedi gyakorisággal ébreszthetnek, riaszthatnak, ideiglenesen inaktívvá tehetők stb.

A bal felső gomb a varázslatos Indiglo megvilágítást vilantja fel, s ha lenyomva tartjuk, ■ óra áttér a Night-Light üzemmódba, amit az ikonsorban egy holdsarló is jelez. Ekkor bármely gombot is nyomjuk meg, ■ Indiglo 3 másodpercig kékes fénybe vonja óránk számlapját. Ez az üzemmód 6 órán át aktív, utána magától kikapcsol. Az Indiglo megvilágítás nem oldalról pislákol, mint ■ hagyományos órák fénye; ■ egész számlap felfénylik, ezáltal töksötétben is jól látható rajta minden számjegy és információ.

Az óra tehát önmagában is sokat tud, de a java ■ számítógéppel való együttműködés során jön. Két lehetőségünk

Phone Numbers: telefonszámok tárolása. Maximum 12 számjegyű számokat rögzíthetünk, s ötféle megkülönböztetésre is lehetőségünk van. A H (home) ■ otthoni, ■

W (work) ■ munkahelyi, a C (car/cellular) a kocsii- illetve mobiltelefon, az F a fax és a P (pager) a személyhívó számát jelezheti, illetve az N (none) ■ jelzés nélküli számot azonosítja. A program a számokat automatikusan (amerikai) formátumra igazítja.

To-Do Lists: tennivalók, teendők listája. Lehetőségeink itt azonosak a telefonszámokéival, azzal ■ különbséggel, hogy meghatározhatjuk a dolgok sürgősségét (Priority) is. Ilyenkor ■ 1-es prioritású teendők kerülnek előre, azután következnek a 2-es prioritásúak, és így tovább.

Alarms: a fentebb bemutatott ébresztési lehetőségek beállítása az óra kezelőszervei helyett ■ programmal.

Ha mindent beírtunk, ami fontos, következhet a dolog legérdekesebb része, ■ adatok áttöltése az órába. Maximum 70 bejegyzést képes az óra memóriája tárolni.

Send To Watch: az órát Comm Mode-ba kell kapcsolnunk, majd a monitor felé kell tartanunk, a képernyőtől kb. 25-30 cm-re. Ekkor a kép elsötétül, és vízszintes, gyorsan villogó vonalak tűnnek fel rajta. Ezek ■ adatkódok, amelyeket

■ óra „szeme” olvas le, az üzletek vonalkód-olvasóihoz hasonlóan (csak itt nem az olvasó adja a fényt, hanem a vonalak maguk). Az óra csipogva és nagyon gyorsan olvas, pár másodperc alatt végez. Ezek után már előhívhatjuk az átvitt és csoportosított bejegyzéseket.

A Microsoft Schedule+ feleslegessé teszi az óra saját programját. A Schedule+ 1.0 a Windows for Workgroups részeként használható, az újabb változat már az Office 95 részét képezi. A program segítségével kényelmesen ütemezhetjük teendőinket, s az új 7.0-s verzióban egy igen részletes személyi adatbázist is összeállíthatunk. A Schedule+ eszköztá-

rából vagy ■ File menü Export funkcióján át juthatunk el a Timex Watch Wizard-hoz, ami segít kiválasztani ■ Schedule+ adatbázisából a fontos információt, és ■ Timex DataLink programmal megegyező módon, ■ monitoron át az órába továbbítja azt.

A Timex DataLink karórák forradalmi újdonsága abban rejlik, hogy tulajdonosaik nagyon egyszerűen, gyorsan és hatékonyan ragadhatják ki adataikat az asztali PC-ikből. Nincs szükség külön menedzserkalkulátorra ahhoz, hogy fontos telefonszámainkat a szó szoros értelmében kéznél tartsuk. Az adatokat a számítógépből közvetlenül átvehetjük, anélkül, hogy kábelebbe bonyolódnánk. Igaz, az óra jelenlegi kapacitása nem túl nagy, de a mindennapokra elegendő. Folyik ■ óra továbbfejlesztése is, ■ memória valószínűleg 200 bejegyzést fog majd tárolni a jövőben, és megoldódik a részleges adatfrissítés is.

Mindent összevetve, nekem nagyon tetszett ■ DataLink. Sportos, fiatalos külleme, sokrétű szolgáltatásai, varázslatos Indiglo fénye és ■ utolsó sorban számítógépes jellege folytan igazán rászolgál a cool jelzőre. Ha te is sokat lógsz a gépeden, és sokat dühöngsz, amikor nem jut eszedbe egy telefonszám, vagy már megint elfelejtetted ■ legfontosabb napi teendőidet, a nagy szülinapját, ■ PC-X megvételét stb., akkor nyugodtan mozdulj rá!

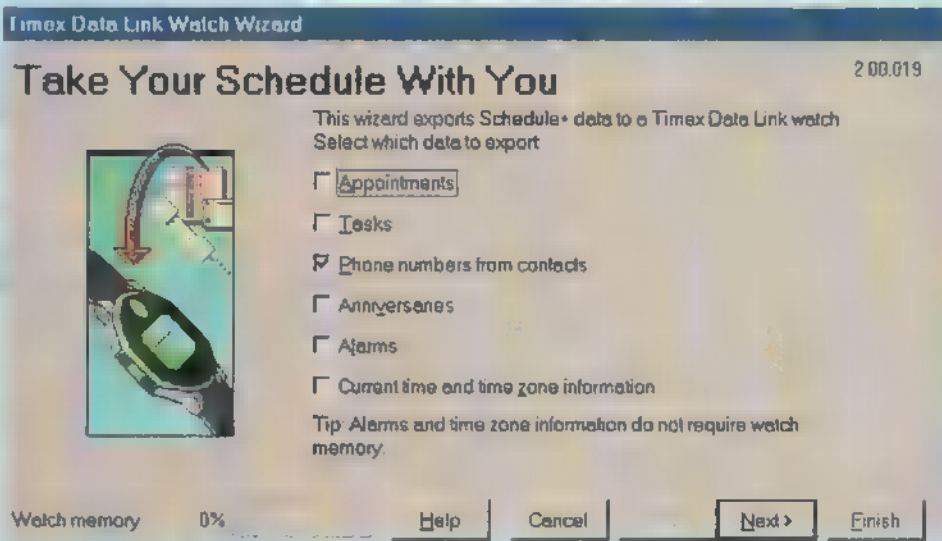
Éma Nynton

A ■ amerikai Timex története 1857-ig nyúlik vissza; ebben az évben alakul meg Connecticut államban ■ cég őse, Waterbury Clock Company néven. Az évtizedek során több technikai újítással lépik meg a piacot (karórák az I. világháború idején, ■ első Miki Egér-órák a 30-as években stb.). A 70-es évektől kezdve már bekapcsolódnak ■ számítástechnikai alkatrészek gyártásába is. 1992-ben jelentik be az egyedülálló Indiglo technológiát, amely az elektrolumineszkálás alapján egyenletes kékes háttérvilágítást ad az órák számlapjának. Hazánkban több mint két évvel ezelőtt létesítettek képviselőt, a Timex Magyarország Órakereskedelmi KFT-t, amely a teljes Timex termékkatalógust forgalmazza, s a tesztpéldányt is a rendelkezésünkre bocsátotta.

A DataLink órákat a Timex a Microsofttal közösen 1994. végén fejlesztette ki. A cél az volt, hogy a mindennapok fontos adatait (időpontok, teendők, telefonszámok stb.) az asztali számítógépekből minden különösebb nehézség nélkül átvehessük. A DataLink ezt ■ problémát kiválóan oldja meg: ■ adatokat ■ monitorról olvassa le, semmiféle kábel, infravörös adó vagy egyéb herkentyű nem kell hozzá! Ennek előzetes tudatában érthető izgalommal bontottam fel az óra dobozát, amely már kívülről is a programok csomagolására emlékeztet. Belül megtaláltam a sportos küllemű karórákat, a termék részletes használati utasítását, valamint a vezérlőprogram 1.4-es telepítőlemezét és kézikönyvét is.

Kezdjük az ismerkedést az órával! Sportos és robusztus darab, ■ kerek óratest átmérője 44, vastagsága 9 mm. A kvarc óraszerkezetet vízhatlan (és 100 méteres mélységig nyomásálló) fémtok rejti. A számmező vízszintesen osztott, 3 adatsora és egy ikonsora van, ahol a sokféle információ megjelenhet. A számmező felett csillog az óra „szeme”, a leolvasó egység. A kézi beállításokat és a funkciók kapcsolását jobb oldalon 3, bal oldalon 2 nagyméretű nyomógomb segíti. Az óra számos kivitelben, különböző szíjakkal készül, az én vendégemé bőr és hevederszövésű műanyag ötvözetéből állt. A Timex-Microsoft együttműködésre a számmező alatt olvasható parányi „Microsoft” felirat is utal.

Alapfunkciói sokrétű, kényelmes mindennapi használatot tesznek lehetővé. Alaphelyzetben a dátum a felső mezőben, év-hó-nap formában látszik, alatta az óra-perc-másodperc, amelyet tetszőlegesen 12 vagy 24 órás üzemmódba állíthatunk (az előbbi esetén természetesen az AM / PM kijelzés is megjelenik az ikonsorban). Legalul a nap angol



van adataink „kiáramoltására”. Az egyik a Microsoft Schedule+ határnapló-program, ■ másik az ugyancsak ■ Microsoft segítségével fejlesztett Timex DataLink segédprogram, amit az órához mellékelnek. Fontos tudnivaló, hogy az adatátvitel minimum VGA monitort igényel. LCD (folyadékkristályos) képernyőkkel, tehát notebook, laptop stb. megjelenítőkkel, illetve Apple Macintosh gépekkel nem működik!

Ha nincs Schedule+-unk, akkor először fel kell telepítenünk a Timex programot, ami kb. 1 MB merevlemez-helyet és természetesen Windowst igényel. A gyors telepítés után a program kalibrálja ■ monitort, majd munkára kész. A Main Menu (főmenü) 7 opciót kínál:

Appointments: megbeszélések, találkozók idejének beállítása. Nem ■ ■ óra Alarm funkcióival! Az esedékeség előtt hangjelzést is kérhetünk, beállított korábbi időpontban. Csatlakozhatunk hozzájuk 15 karakteres megjegyzést is, amely ■ órán scrollozva (futófeliratban) jelenik majd meg.

Anniversaries: évfordulók, szülinapok stb. rögzítése. Kéthetente, havonta, háromhavonta, félévente, illetve évente esedékes évfordulókat tárolhatunk, naptár segítségével. Egy héttel korábban már figyelmeztetést kapunk a dologról, ■ számlapon ezt egy kéz-ikon jelzi majd, mutatójúján a masnival.

Time Settings: ha lusták vagyunk ■ óra gombjait használni, akkor itt beállíthatjuk a dátumot és az időt, mindkét zónában.

CINEMANIA '96

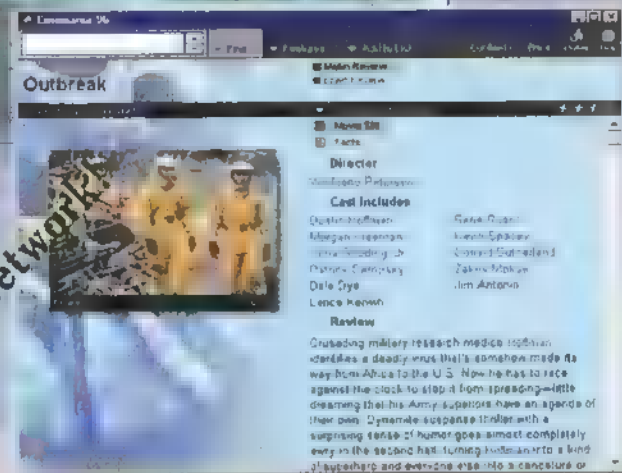
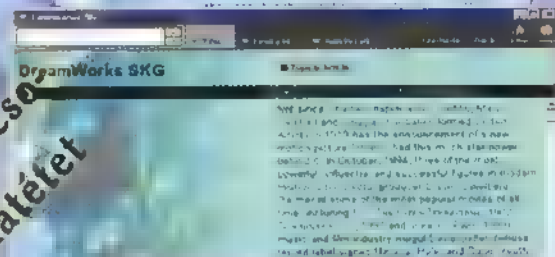
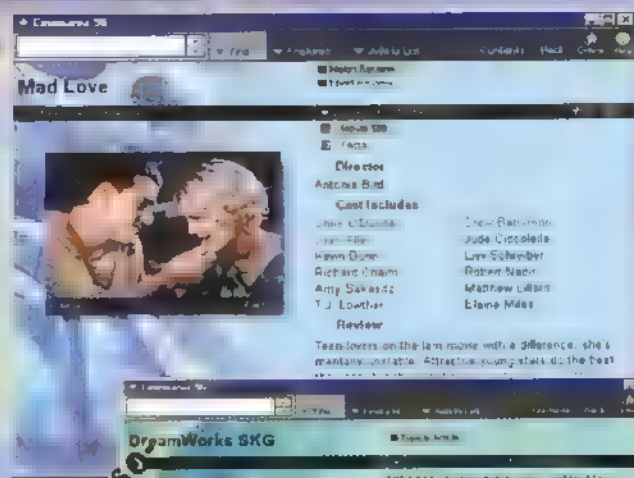


„ITT VAN AZ ŐSZ, ITT VAN ÚJRA...” – LEGALÁBBIS AMIKOR I CIKKET ÍROM MÉG ŐSZ VAN –, ÉS VELE EGYÜTT ITT VAN A LEGÚJABB MICROSOFT CINEMANIA, A '96-OS VÁLTOZAT, AMELY IMMÁRON WINDOWS 95 ALATT HAJLANDÓ FUTNI.

Azért ezen kívül is rendelkezik még egy-két érdekességgel. Itt van mindjárt a főmenüben található „Get Connected” funkció, amely további három hasznos lehetőséget kínál. Az első a „Monthly Updates”, melynek segítségével rendszeresen frissíthetjük a Cinemania adatbázisát. A Microsoft Networkról (vagy az Internetről) havonta tölthetjük le a legújabb információkat, kritikákat a nemrégiben elkészült filmekről, filmkészítőkről; ezek az új anyagok szerves részei lesznek az adatbázisnak. A második lehetőség, az „MSN forum”, ahol levelezhetünk filmbárátokkal és készítőikkel, olvashatunk Hollywood aktuális híreiről, pletykáiról, olyan ismert kritikusok írásai is megjelennek a fórumon, mint például Sheila Benson (többek között a The Los Angeles Times, az Elle és a The Globe filmkritikusa, ő írta az HBO részére „Az első száz év: az amerikai film története” sorozat kísérőszövegét, és olyan nagyobb filmfesztiválok zsűritagja volt, mint

Microsoft Cinemania szerkesztője). A Cinemania Connection névre keresztelt fórumon megtalálhatók lesznek a Film Comment, az egyik legnépszerűbb amerikai filmes magazin legutolsó számainak anyagai is. Végül, de nem utolsósorban modemen keresztül segítséget is kérhetünk a Support Desktoptól, ha bármilyen problémánk lenne a programmal kapcsolatban.

De mit is találunk a CD-n, miért is érdemes beszerezni a Cinemania '96-ot? Több, mint



Három kérdésünkre három választ várunk! A helyes megfejtők között karácsonyi csomagot sorsolunk ki (a csomagocskák Microsoft pulcsit, Baseball sapkát és egéralátétet tartalmaznak).

1. Melyik 3 programban találkozunk McZeevel?

2. Mondj 3 még idén megjelent '96-os MS-Home programot!

3. Sorolj fel 3 olyan MS-Home programot, amelyet támogat a Microsoft Network!

20.000, egészen pontosan 20.356 filmről találunk rövidebb, hosszabb kritikákat (esetenként több kritikustól is), illetve némely film teljes szereplő és készítő gárdájának listáját. A filmek nagy része – majdnem 80 százaléka – vagy amerikai, vagy amerikai koprodukcióban készült, a „maradékon” osztozik a világ többi része. A válogatásban 113 1995-ben bemutatott filmet találunk, így olvashatunk az „Apollo 13”-ról (pont a cikk írásának hetében van a bemutatója), a „Batman Forever”-ről, Mel Gibson majd' három órás filmjéről, „Rettenhetetlen”-ről (Braveheart), Spielberg „Casper”-jéről, Michael Crichton „Congo”-járól, az új tengeralattjárós „Crimson Tide”-ről, Stephen King új thrillerjéről, a „Dolores Claiborne”-ről, a számítógépes technika nélkül soha el nem készülő „Farinelli”-ről, Stallone legújabb filmjéről, a „Judge Dredd”-ről, Walt Disney idején „Oscar gyanús” „Pocahontas”-áról, a „száguldozó”

Sandra Bullock internetes „The Net”-jéről vagy a 200 millió dollár költségvetésű „vízi Mad Maxról”, a „Waterworld”-ről. Természetesen egy multimédiás filmlexikont igazán a képek és hangok dobnak fel, így a CD-n 1.168 pillanatkép, 171 dialógus, 141 filmzenerészlet és 23 filmrészlet is található. (Érdekesség, hogy a legutolsó filmrészlet az 1994-ben bemutatott és Oscar-díjat nyert ausztrál filmből, a „Priscilla, a sivatag királynőjéből” származik.)

A filmekon kívül 4.362 személyről, színészekről, színésznőkről, rendezőkről, operatőrökről, vágókról, stúdióvezetőkről és magányi filmmel kapcsolatos személyiségről olvashatunk. (A listában ugyan csak kilenc magyart említenek, de az amerikaiak és az angolok között olyan neveket találunk, mint például Andrew Vajda vagy Zsigmond Vilmos). Hogy az angol kifejezések se okozzanak fejtörést (például ki az a Best Boy, vagy mi az az IMAX), 930 szócikkről találunk hosszabb-rövidebb magyarázatot, leírást. Így olvashatunk a kisebb-nagyobb filmstúdiók történetéről (pl.: Spielberg-féle DreamWorks SKG, a Warner Brothers, 21st Fox stb.), filmes foglalkozásokról, szakkifejezésekről, rövidítésekről.

Giraffe

MICROSOFT HOME

PREMIER

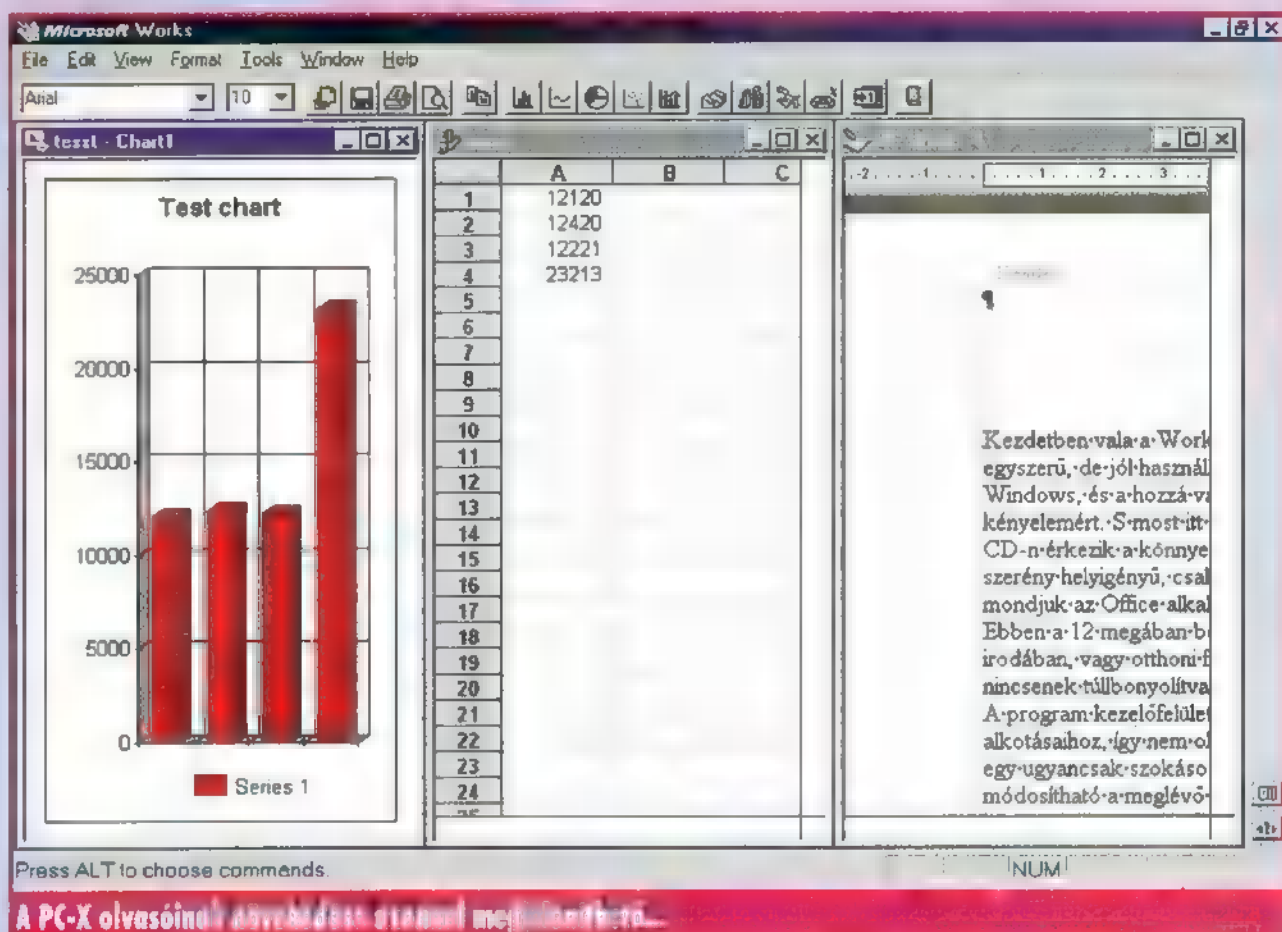
KEZDET BEN VALA A WORKS FOR DOS. NÉHÁNY DD-S TELEPÍTŐLEMEZ BEDUGDOSÁSA UTÁN EGY EGYSZERŰ, JÓL HASZNÁLHATÓ PROGRAMCSOMAGGAL TUDTUNK DOLGOZNI. AZTÁN JÖTT A WINDOWS, ÉS A HOZZÁ VALÓ VERZIÓK, MELYEK KEZDTÉK EGYRE TÖBBET ÁLDOZNI A KÉNYELEMÉRT, S MOST ITT VAN A WINDOWS 95-RE ÉPÜLŐ LEGÚJABB KIADÁS.

Microsoft Works 4.0

den új dolog vagy funkció alkalmazásakor ott terem, és fel-lapozza az idevágó oldalakat. Ez időbe telik, vagyis sokat gyorsít a programon, ha teljesen eltüntetjük a Helpet.

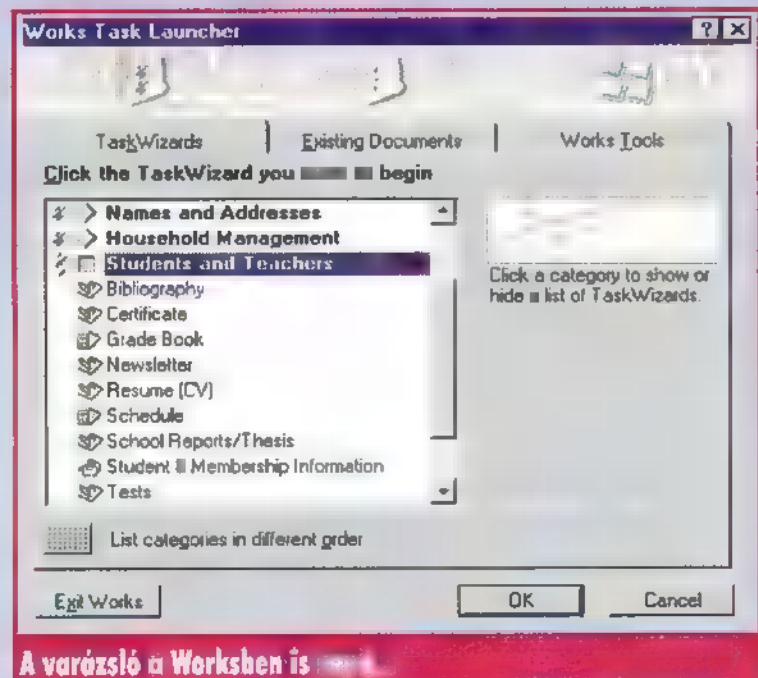
Induláskor a Task Launcher segítséget nyújt abban, hogy a leghatékonyabban lehessen elkezdni a munkát. Ehhez első lépésként a feladatnak megfelelően kiválaszthatunk egyet a előre elkészített sablonok közül. Ha elég türelmesek vagyunk, és jól tudunk angolul, akkor előbb vagy utóbb találunk olyat, amelybe bele lehet erőszakolni munkánkat. Igazából nincs ez-zel a résszel semmi bajom, de meglátásom szerint csak akkor

nyen kezelhetőre készíteni a programot. De visszatérve a Works szövegszerkesztőjéhez: itt is bekezdésekre lehet, ill. kell tagolni a szöveget, és jó dolog, hogy rendelkezik a Word stílusaihoz hasonló formázási lehetőséggel, amit itt úgy hív-nak, hogy Easy Format. Ez a szerszámból egy nyomó-gombbal is elérhető, és segítségével a bekezdéseket könnyen a kívánt formára hozhatjuk, mivel ez nem más, mint – a stílus-lapokhoz hasonlóan – különböző formátumok gyűjteménye. Egyszerűen alkalmazhatók, csak a kívánt bekezdésben kell tartózkodni, és ki kell választani a megfelelő formátumot.



természetesen CD-n érkezik a könnyebb telepítés és árkímélés végett, meg kell vallani, nagyon szerény helyigényű, csak 12 MB-ot foglal magának merevlemez, ellentétben mondjuk az Office alkalmazásaival, melyek egyenkénti területfoglalása minimum ekkora. Ebben a 12 megában benne van mindaz, ami – fejlesztők véleménye szerint – egy kisebb irodában, vagy otthoni felhasználáskor szükségeltetik. Az integrált alkalmazások nincsenek túlbonyolítva, egyszerű kezelésük, persze egyszerűek a szolgáltatásaik is.

A program kezelőfelülete természetesen hasonlít a Microsoft egyéb ablakos alkotásaihoz, így nem okoz problémát a kezelés elsajátítása. A szokásos menüsor alatt egy ugyan-csak szokásos szerszámsáv húzódik, melynek tartalma természetesen módosítható a meglévő nyersanyagból. Nem lehet viszont második szerszámsávot készíteni, ill. meglévő-ből úszómenüt csinálni, tehát egy kicsit meg van kötve a kezünk. A szerszámok alatt húzódik általában a vonalzó, aztán a fő munka, ill. lapterület. A program alsó keretén található a lapozás és a nagyítás segédeszközei. A lap mellett jobb oldalon saját területtel rendelkezik a program



A varázsló a Worksben is

Helpje, amely mindig kéznél (és láb alatt) van, s megtalálható benne a leggyakrabban keresett információk. Természetesen össze is lehet csukni ezt a segítséget – ekkor minimális helyet foglal el –, illetve aki már nagyon profi a kezelésben, az teljesen el is tüntetheti. Ellenkező esetben min-

lesz használható, ha a helyi viszonyokra is ki lesz alakítva. Ez így megint enyhén sarkított, mert azért akad benne olyan dokumentumminta, amely számunkra is hasznos (minimális angol tudással persze), ilyen pl. a nap-tár vagy órarend, otthoni nyilvántartások stb.

A Task Launcher segítségével nyithatjuk meg már létező dokumentumainkat is, melyek típusát (szöveg, táblázat, adatbázis vagy kommunikáció) egy ikon jelzi. Ha pedig teljesen tiszta lappal akarunk kezdeni, akkor egyszerűen elindíthatjuk egy üres dokumentummal a szövegszerkesztőt, a táblázatkezelőt, az adatbázis kezelőt vagy a kommunikációs modult.

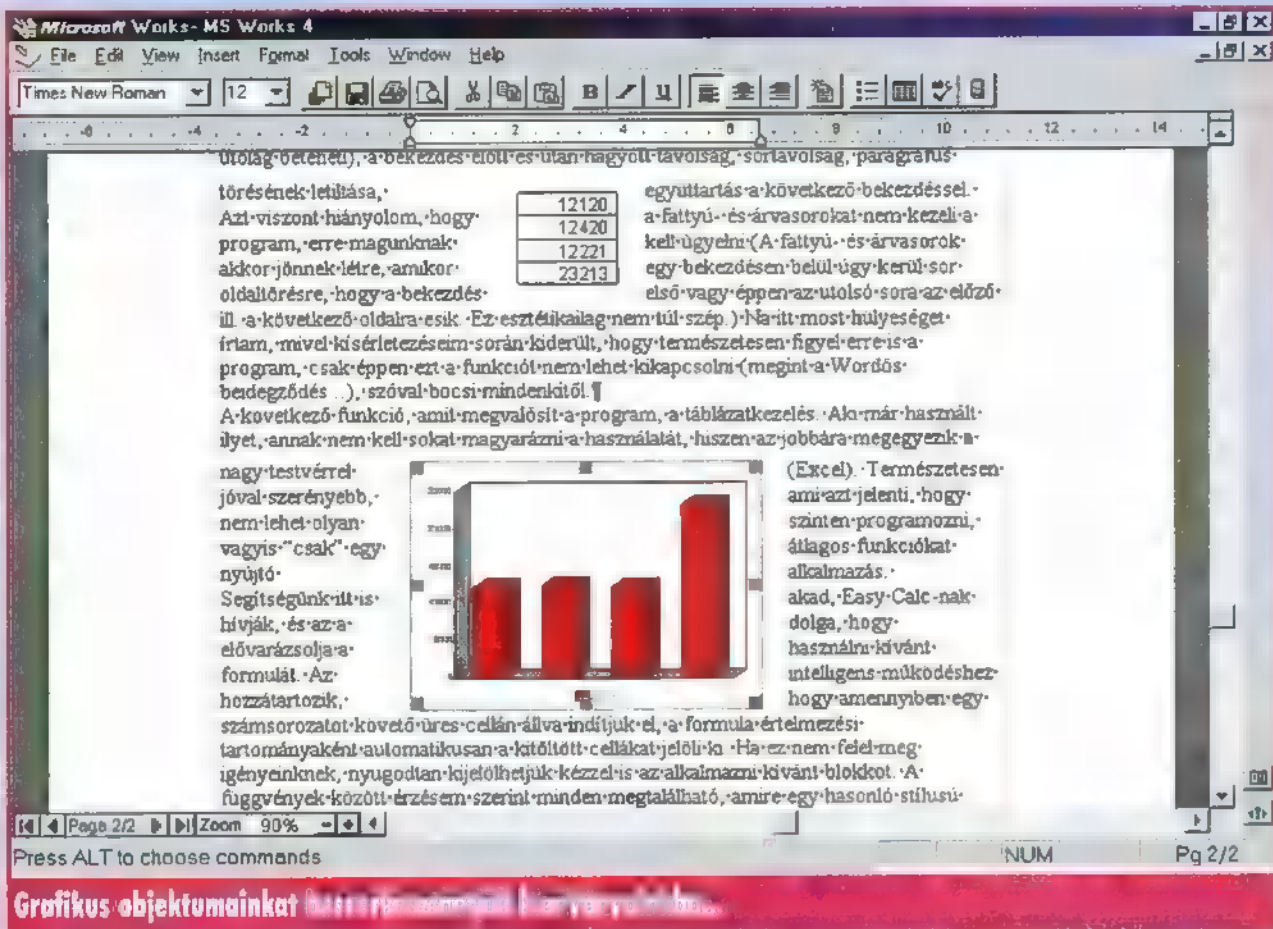
A Works legfontosabb eleme a szövegszerkesztő. Megint csak azt kell mondanom, hogy sok hasonlóság van közte és a nagy testvér, a Word között. Persze ez sokkal egyszerűbb, de ez nem jelenti azt, hogy kevésbé felel meg az igényeknek. Sajnos, a hasonlóság néhány billentyűfunkciónál hiányzik, de ezt leginkább az veszi észre, aki a sokat emlegetett nagy testvér után próbálkozik a Works használatával. Pl. én megszoktam, hogy a

Wordben a Ctrl + Backspace kombinációval egész szavakat tudok kitörölni visszafelé. Erre itt – a Helpben leírtak szerint, ami említést sem tesz róla – nincs mód. Hangsúlyoznom kell, hogy én ezt nem tekintem hibának, hiszen nagy valószínűséggel abból fakad, hogy igyekeztek minél kisebbre és könny-

Számos, előre elkészített formagyűjteménye van, ezek szabadon módosíthatók, és újakat is létrehozhatunk. Ugye mindez ismerős a Wordből? A különbség csupán annyi, hogy az Easy Format elvégzi a bekezdés megformázását, de nem kapcsolja hozzá a formátum nevét a bekezdéshez, tulajdonképpen nem több a kézi formázásnál, csak automatizálva van. Ez a hátrány a program alkalmazhatósága szempontjából, mert kevés kivételtől eltekintve egyáltalán nem szükséges minden apró-cseprő munkához a Wordöt beizzítani (memória-igény: Works-5.7Mbyte, Word-7.31Mbyte a Norton System Information alapján), elég hozzá szerényebb alkalmazás is. Természetesen itt nincs lehetőség tartalomjegyzék, szöszedet stb. készítésére, de hát valamit a nagyoknak is kell hagyni...

Egy paragrafus formázásakor sok mindent tudunk szabályozni, jobb-, bal-, első sorbehúzás, jobbra, balra középre igazítás, sorkizárás (érdekes, hogy ez utóbbinak az ikonja alaphelyzetben nem szerepel a szerszámsávban, de akinek szüksége van rá, utólag beteheti), a bekezdés előtt és után hagyott távolság, sortávolság, paragrafus törésének letiltása, együtt tartás a következő bekezdéssel. Figyel a fattyú- és árvasorokra is (akkor jönnek létre, amikor egy bekezdésen belül török az oldalt, a bekezdés első vagy utolsó sora az előző, ill. a következő oldalra esik), de ezt a funkciót nem lehet kikapcsolni.

A program következő eleme a táblázatkezelő. Aki már dolgozott ilyennel, annak nem kell sokat magyarázni a használatát, hiszen ez is jobbra megegyezik a nagy testvérrel, je-



Grafikus objektumainkat a táblázatkezelésben is használhatjuk.

len esetben Excellel. Természetesen jóval szerényebb, ami azt jelenti, hogy nem lehet Excelhez hasonló szinten programozni, nincs makrónyelve, vagyis „csak” egy átlagos funkciót nyújtó szerény lehetőségekkel bíró alkalmazás. Segítségnk persze itt is akad, Easy Calc-nak hívják, és az a dolga, hogy elővárásolja a használni kívánt formulákat. Ennek intelligens működéséhez hozzátartozik, hogy amennyiben egy számsorozatot követő üres cellán állva indítjuk el, formula értelmezési tartományaként automatikusan a kitöltött cellákat jelöli ki. Ha ez felel meg igényeinknek, nyugodtan kijelölhetjük kézzel is az alkalmazni kívánt blokkot. A függvények között érzésem szerint minden megtalálható, ami egy hasonló stílusú programnál vagy felhasználásnál szokásos, a hiányzó képleteket pedig nagyon könnyen létre lehet hozni a meglévőkből. A táblázatok külalakját tetszés szerint alakíthatjuk, a cellaformázó párbeszédablak igencsak hasonlít az Excelére, ami úgy látszik, már bevált.

Az adatokból csinos grafikonokat is lehet készíteni, az alapvető típusok rendelkezésre állnak (2- és 3-dimenziós egyaránt). A grafikon létrehozása szintén nagyon egyszerű, csak ki kell választani az ábrázolni kívánt adatsort és a kívánt ábratípust, többi program dolga. Lehet címet adni a grafikonnak és a tengelyeknek, valamint felcímkézni az adatokat. Sajnos grafikon csak külön ablakban képes megjelenni, nem tehető közvetlenül az adatok mellé (mint

az Excelben). Így is van mód egyszerre szemlélni őket, ehhez a Windows\Tile menüpontot kell segítségül hívni, hogy egymás mellett jelenítse meg a két dokumentum-ablakot.

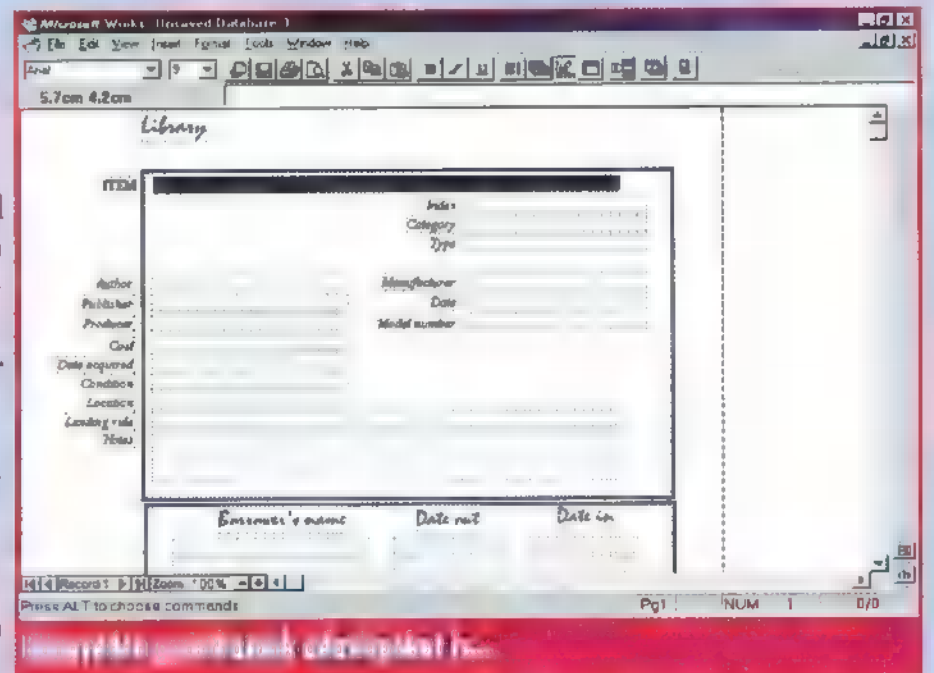
Táblázatunk adatait és grafikonjait be lehet illeszteni szövegszerkesztőbe, így összetett dokumentumokat hozhatunk létre. A beillesztést program OLE módszerrel végzi, így egy kicsit erőforrás-igényes (elég sokat darál a swap területen, igaz ekkor az én nyolc mega RAM-mal ellátott gépem a Works mellett futott a Word 7 és a PaintShop Pro, valamint a Norton System Doctor), de a végeredmény használható. A beillesztett objektumokat szövegszerkesztő képes körülfolatni szöveggel, persze várjunk egy quarkos tördelést, de az objektumokat szabadon helyezgethetjük a szövegen belül. Az objektum és a szöveg viszonyát objektumonként kell beállítani a Word Wrap menüponttal.

A Work következő eleme az adatbázis-kezelő. Kinézetre hasonlít a táblázathoz, használata azonban eltérő, és nem is mindig kényelmes. Egy új adatbázis létrehozásánál, miután megterveztük a szerkezetét, először mezőket kell definiálni. Sajnos ezeket később már nem lehet módosítani, legfeljebb olyan áttételes módon, hogy létrehozuk az új mezőt, régi tartalmát átmásoljuk, majd a régit töröljük. Nem túl szerencsés megoldás, de az is igaz, hogy egy adatbázis létrehozásakor a gondos tervezés kiküszöböli ezeket a hibalehetőségeket – nem igaz? Ha megalkot-

tuk a kívánt struktúrát, kezdődhet a feltöltés, melyhez űrlapokat is lehet készíteni. Ehhez felhasználhatjuk grafikus környezet adta előnyöket, a mezőneveket, szövegeket formázhatjuk, színezhajjuk, s oda helyezjük, ahova akarjuk. Ezen kívül azonban nem sok segítség áll rendelkezésünkre, nincs például mód arra, hogy egy mező értékét egy listából választhassuk ki, nem lehet a beírt adat helyességét ellenőrizni, továbbá ne is álmódosunk több adatbázis összekapcsolásáról. Akinek erre van szüksége, az inkább forduljon nagyobb képességű software-hez. A Works adatbázis-kezelése, mint a mintákból is kitűnik, leginkább személyi adatok (nevek, címek, telefonszámok stb.) vagy kisebb nyilvántartások gondozására használható.

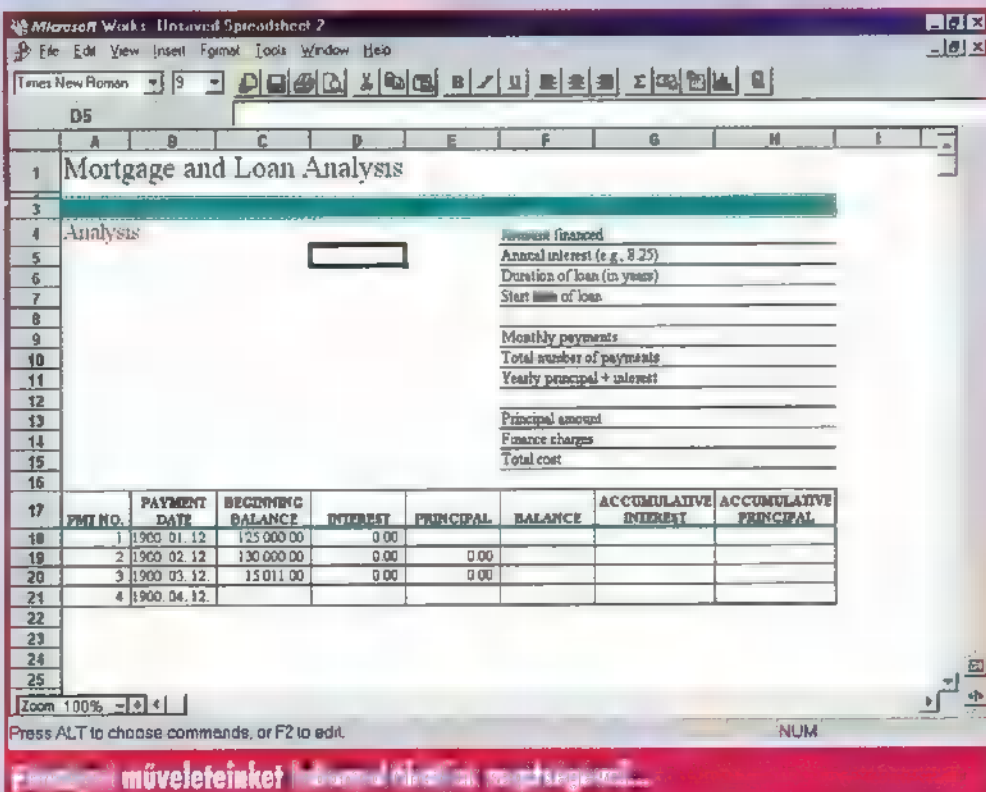
Az adatbázis tartalmát egyszerre ötszintű szűrőre lehet engedni, hogy megkapjuk a szempontjainknak megfelelő adathalmazt. A leválogatást kézzel is végezhetjük, minden rekordhoz tartozik egy kiválasztó négyzet, melyet bejelölve tudjuk a rekordot kijelölni. Ezután a kijelölt, illetve leválogatott rekordokat szabadon manipulálhatjuk, s beállítható, hogy csak azok jelenjenek meg.

A program negyedik fő része a kommunikációs modul. Mint más hasonló esetekben, most is csak azt tudom nyilatkozni, hogy sajnos, technikai okokból még nem volt alkalom program ezen képességeit kipróbálni. Prózáibb megfogalmazásban – nincs telefonom. Majd egyszer, talán még idén. Addig is: a kommunikációs modul szerepe dokumentumok és file-ok eljuttatása távoli gépekre, emellett képes terminál-emulációra is. Az egyes összeköttetéseket,



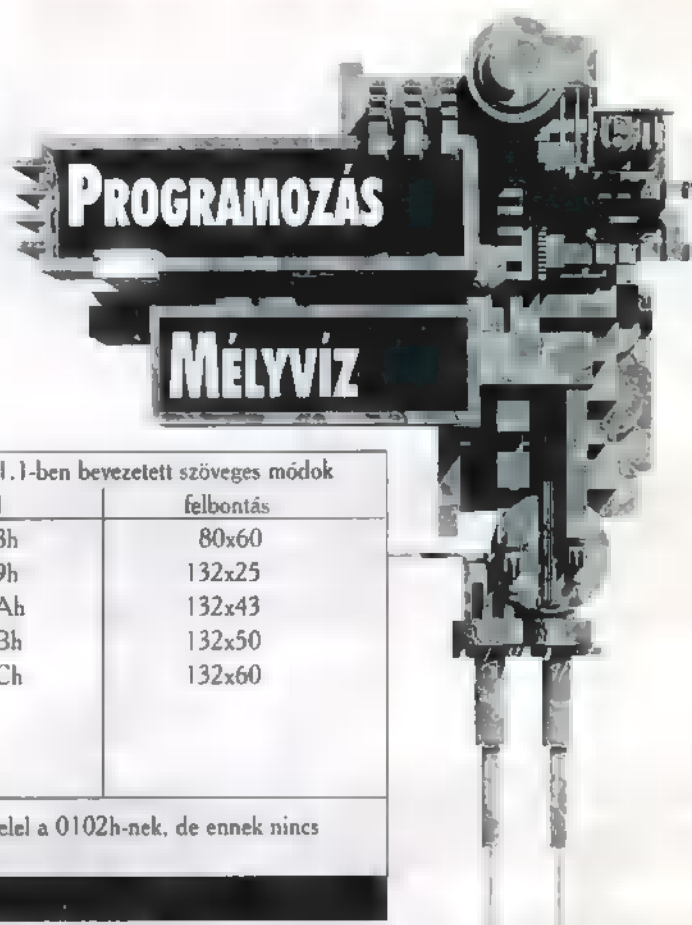
amelyek többek között a hívott telefonszám, a kapcsolat üzemi beállításai stb. határoznak meg, dokumentumként is lehet menteni. Ezt visszatöltve program megpróbálja a kapcsolatot is felépíteni.

Azt hiszem, feltűnt a kedves olvasónak, hogy nem a régebbi változatokhoz hasonlítottam a programot. Aki azokat ismeri, az nagyjából már tudja, hogy milyen színvonalú szolgáltatásra számíthat. Aki eddig nap mint nap profi szintű alkalmazásokkal dolgozott, annak érdemes meggondolni, hogy kell-e neki mindennap egy Word, Excel vagy Access. Van, ahol minden bizonnyal kell, de számos helyen örömmel fogadnának egy könnyen kezelhető, kis erőforrás-igényű programot. Aki ebben a helyzetben van, remélem elegendő képet kapott arról, hogy mivel járna az átállítás nagyobból a kisebbre. Természetesen áldozatot kell hozni, de valahol mindig hozunk áldozatot, nem? S ha igen, akkor inkább érdemes néhány ritkán használt funkciót, szolgáltatást elhagyni annak érdekében, hogy napi munka gördülékenyen, könnyen, s főleg gond nélkül fusson. A programot nem csak az új felhasználóknak javaslom, de azoknak is, akik eddig Worddel vagy Excellel oldották meg feladataikat. Legalább tegyenek egy próbát!



Finanszírozási műveleteinket a táblázatkezelésben is használhatjuk.

VESA Programozás



**MIKÉNT TÖVÉBB ALAPOZUNK. RÖVIDEN ÁT-
TEKINTJÜK A GRAFIKUS KÁRTYÁK MŰKÖDÉSÉT, ILLETVE
AZT, HOGYAN ILLESZKEDIK ENNEZ A VESA KIEGÉ-
SZÍTÉS. MEGVIZSGÁLJUK A VBE KONCEPCIÓJÁT ÉS KI-
ALKULÁSÁT, EGÉSZEN AZ 1.2-ES VERZIÓIG, A 2.0-ÁS
UGYANIS MÉG Tervezet.**

A szabvány kialakítói megpróbálták egy csokorba összefogni azokat a funkciókat, amelyek még éppen elegendőek ahhoz, hogy eltüntessék SVGA kártyák hardware és software (BIOS) különbségeit. Ezeket a funkciókat aztán megpróbálták „belesimítani” a grafikus kártyák IBM által ajánlott kezelési módszerébe, a video BIOS-t egészítették ki új hívásokkal. Működésének megértéséhez egy kis alapismeret szükséges (akinek nem, az ugorja át a következő bekezdést).

A grafikus kártya kezelése IBM kompatibilis masinákban a 10H (decimális 16) megszakításon keresztül zajlik úgy, hogy a kívánt funkció kódját AH, a paramétereket pedig az egyéb regiszterekbe töltve, végrehajtunk egy INT 10H utasítást (Intel x86 assemblyben persze. Eddig nem említettem, de az itt leírtak csak az Intel 8086 kompatibilis processzorokra érvényesek! Akinek PowerPC vagy Alpha processzoros gépe van, az legalább Windows NT-t vagy

kód	felbontás	színek
10Dh	320x200	32K
10Eh	320x200	64K
10Fh	320x200	16.8M
110h	640x480	32K
111h	640x480	64K
112h	640x480	16.8M
113h	800x600	32K
114h	800x600	64K
115h	800x600	16.8M
116h	1024x768	32K
117h	1024x768	64K
118h	1024x768	6.8M
119h	1280x1024	32K
11Ah	1280x1024	64K
11Bh	1280x1024	16.8M

2. Táblázat - VBE üzemmódok

AIX-ot használ, és nem birizgálja a vasat, hanem meg van elégedve a PC-je teljesítményével!). Igazából nem is kell assemblyben programoznunk, mert a magas szintű nyelvek manapság kényelmes lehetőségeket biztosítanak a PC megszakítási rendszerének elérésére, de a sebesség és a hardware kézben tarthatósága erősen kényszerítő hatású! A VBE megalkotói tehát kinétek egy guszpusos (és hál' istennek éppen egyik kártya által sem használt) funkciót - nevezetesen a 4FH számút -, és ezen belül valószínűleg meg a BIOS kiegészítést.

AL	VBE	A funkció leírása
00H	1.0	A kártya (és ebben az esetben a VBE) detektálása, némi jellemzők megállapítása (támogatott üzemmódok, memória, stb.)
01H	1.0	Egy támogatott üzemmód jellemzőinek lekérdezése (felbontás, színek száma, memóriaszervezés, stb.)
02H	1.0	Egy SVGA üzemmód beállítása
03H	1.0	Az aktuális üzemmód lekérdezése
04H	1.0	A kártya állapotának (regiszterek, kurzor, paletta, stb.) elmentése és visszaállítása
05H	1.0	A kártya videomemóriájának kezelése (lapozása)
06H	1.1	A képernyő logikai sorhosszának menedzselése
07H	1.1	A megjelenítés startpozíciójának vezérlése
08H	1.2	A DAC (paletta) kezelése

1. Táblázat - A VBE által definiált kódok és jelentésük

A VESA 1.0 által szentesített új üzemmódok			A VESA 1.1-ben bevezetett szöveges módok	
kód	felbontás	színek	kód	felbontás
100h	640x400	256	108h	80x60
101h	640x480	256	109h	132x25
102h	800x600	16	10Ah	132x43
103h	800x600	256	10Bh	132x50
104h	1024x768	16	10Ch	132x60
105h	1024x768	256		
106h	1280x1024	16		
107h	1280x1024	256		

Bevezettek egy 0100h alatti üzemmódot is, ez a 6Ah, ami megfelel a 0102h-nek, de ennek nincs gyakorlati jelentősége, legalábbis szerintem.

3. Táblázat - VBE üzemmódok

A VBE hívások a következőképpen használják a regisztereket.

Híváskor:

AH = 4FH ez jelzi hogy VBE hívásról van szó

AL = a kívánt funkció kódja

BX, CX,

DX, DI, ES = az esetleges bemenő paraméterek

Visszatéréskor:

AL = 4FH ez jelzi, hogy a VBE kezelte le a hívást

AH = a végrehajtás státusza:

00H - ha a hívást a VBE sikeresen végrehajtotta.

01H - ha a hívás valamiért meghiúsult.

BX, CX,

DX, DI, ES = esetleges visszatérési értékek

Általában elmondható, hogy az átlagnál átgondoltabb a regiszterek használata. Amennyiben alfunkciók is vannak,

azok száma a CX, BX vagy DX regiszterekben van; ha a funkció ki- vagy bemeneti paraméterként adat-erületet is használ, az ES:DI vagy az ES:BX páros tartalmazza a címet. A VBE hívások általában nem rontják el az SS, SP, DS regisztereket, de a BP állapotáért már tén- nem tűzbe a kezem, pedig sokkal kényelmesebb lenne, ha a magas szintű nyelvek által intenzíven használt BP is stabil maradna. Sajnos ezért is célszerű a video BIOS-t assemblyben hajtani!

Az első táblázat azokat a funkciókat tartalmazza, amely a VESA szerint minimálisan szükségesek egy kártya korrekt kezeléséhez. Az egyes funkciókon kívül szükség volt még az extra felbontások szabványosítására is, ezért a VESA a következőt találta ki. A hagyományos BIOS

a 00H alfunkciót használja a üzemmód beállítására. Ekkor az AL regiszterben kell megadni a kért üzemmódot. A VBE ehelyett 16 bites új üzemmód-kódokat és egy új funkciót vezetett be az átkapcsoláshoz. Az üzemmódok megőrizték a régi PC-s ha-

gyományt: ha a legfelső bitjüket 1-esbe állítjuk, akkor üzemmódváltásnál nem törlődik a memória. Az új üzemmódok 0100H-tól számozódnak, és három lépcsőben kerültek bevezetésre (lásd 2. és 3. táblázat).

A VBE kiterjesztés kétféle módon valósulhat meg. Az egyik, amikor a kártyagyártó a BIOS-ba illeszti be a VBE kezelést, a másik amikor egy TSR (rezidens) program veszi vállára a feladatot. Az első kényelmes, mert ahova viszem a kártyát, oda jön velem a VBE is, a másik rugalmasabb, mert ha kiderül hogy hibás, kicserélhető az új változatra, míg a BIOS csere kicsit kínosabb.

Ennyit mostanra. Tanulmányozzátok a táblázatokat, későbbiekben szükség lesz rájuk! Januárban belevágunk a funkciók részletes ismertetésébe, illetve megnézzük, hogyan működik mindez a gyakorlatban.

Agis(C)

Virtual World PC CD Shop

Újlaki üzletház 1036 III. Bécsi út 34-36 l. em.
(a Kolosy téren, a buszvégállomásnál)
Tel.: 250-5200/123 FAX: 2505200

- Ingyenes tájékoztatót, részletes árlistát küldünk ha megadod a címed
- A kiválasztott CD-t 7 napra hazaviheted kipróbálni

Újdonságaink:

Pinball Illusion, Darker, NHL Hockey '96, FIFA Soccer '96, Warcraft 2, Ultimate Doom, 3D Ultra Pinball, Crusader, 3D Lemmings, Fatal Racing, Loadstar, Mortal Kombat 3, Master Pieces Collection (6db AD&D CD).



MULTIMÉDIA

PREMIER

1947. július 5-én Új Mexikóban, egy Roswell nevű város mellett, éjjeli órákban furcsa esemény történt. Egy farmer nagy robajra és különös fényekre lesz figyelmes a földjén. Valami becsapódott, ez okozta a zajt és a fényjelenséget. Arrafelé terelte birkanyáját, közelebről is szemügyre vegye, mi az, ami lezuhant. Repülőgép?

Esetleg rakéta vagy meteorit? Amikor a tárgy közelébe ért, az állatok megmakacsolták magukat. A birkák csak bégettek, de egy tapodtat sem voltak hajlandók annak a valaminek a közelébe menni. Összeszedte minden bátorságát, és megközelítette a lezuhant tárgyat...

INCIDENT AT ROSWELL

Valamilyen furcsa repülőgépet vélt felfedezni, ami csúnyán megsérült – sok darabja hevert szerteszét –, de a legfurcsább az volt, hogy három alacsony humanoida hevert benne! Gyorsan felkapott valamennyit a roncsdarabok közül, és rohanvást a lovához indult. Húsz mérföldet lovagolt, hogy legközelebbi szomszédját tudassa az eseményről. A roncsdarabok igazolták, hogy részeg, és nem a ló rúgta meg, hanem valamit valóban talált. Már a szomszédokkal együtt keresték fel a seriffet, aki miután megbizonyosodott róla, hogy amit a farmerek állítottak valóság, értesítette a helyi légierőbázis parancsnokát. A katonák begyűjtötték a roncsokat és a tetemeiket. A szemtanúk állították, hogy ekkor még az egyik ufonauta életben volt! Az eseményről a sajtó is értesült, és így hamarosan



Nem csak negatívok léteznek...

valaki képzelni, hogy annak az 509-es századnak a tagjai, akik az Enola Gayről ledobták az atombombákat Japánra, nem tudnak megkülönböztetni egy repülő csészealjat egy léggömbtől? Mindenesetre az ügyet agyonhallgatták.

Eltelt közel 50 év, és szenzációs felvétel látott napvilágot. A nagyon gyenge minőségű, fekete-fehér némafilmen

No Details of Flying Disk Are Revealed

Igazság vagy gúnyos kocska?

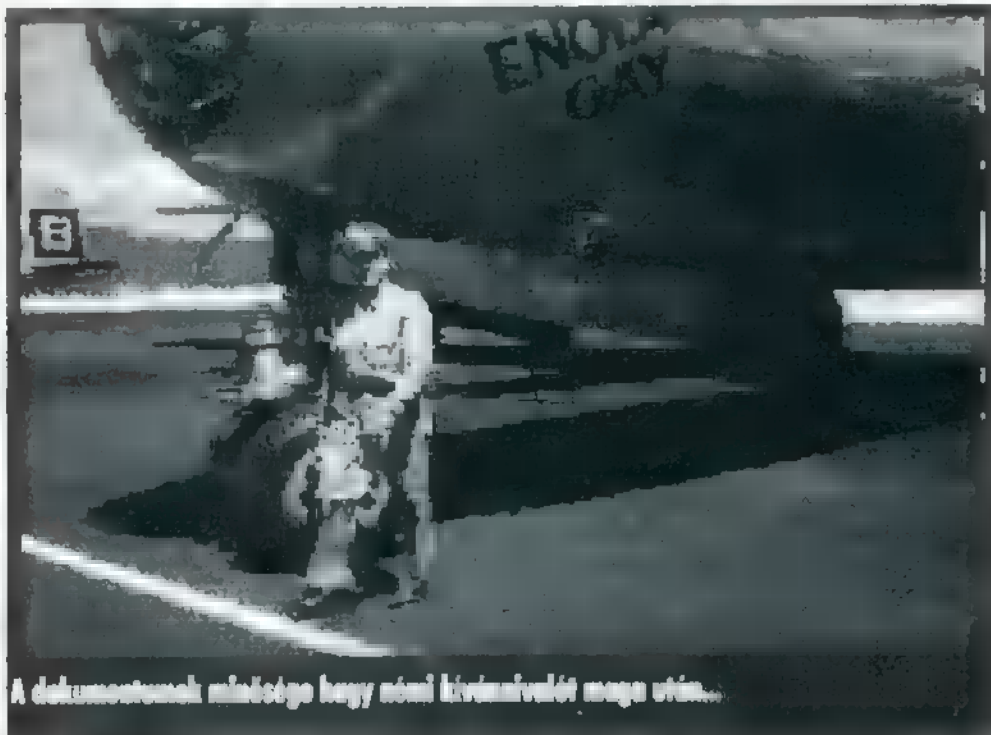
egy hat kezűvel rendelkező, nagy fejű, kis testű, genitáliák nélküli humanoida boncolását nézhetjük végig. A forgalmazó állítása szerint, a felvétel a Roswelli UFO személyzet egyik tagjának boncolásáról készült. Hogy a szerszám és fókusz használata nélkül készült felvétel valódi-e, vagy nagyon költséges hamisítvány, arról még vitáznak. Egyetlen dolog bizonyos: az Incident at Roswell című CD-ROM-on megnézhetjük ezt a bizonyos filmet, és egy közel 40 perc hosszúságú dokumentumfilmet, amit a helyszínen készítettek, megszólaltatva a még élő szemtanúkat, illetve szakértőket a boncolásról szóló felvétel valódiságát vizsgálva.

Hogy kinek érdemes megvenni ezt a lebilincselően érdekes CD-t? Mindenképpen annak, akit érdekelnek az UFO-kkal kapcsolatos történetek, elég jól érti az angolt ahhoz, hogy a meglehetősen gyorsan és erős akcentussal „amerikaiul” beszélő szemtanúk angolját megértse.

A CD-n QuickTime formátumú moziát találunk, melynek előnye, hogy mind PC-n, mind Macintoshon egyaránt lejátszható, de sajnálatos hátránya, hogy egy egyszerű AVI minősége is jobb, mint ez a formátumé.

Fontos: akit zavar egy műtéli beavatkozásról készült felvétel megtekintése, az jobban teszi, ha kihagyja ezt a mozi!

Sam. Joe



A dokumentumok minősége hogy némi kivételével maga után...

helyi újságok mind a Roswelli eseményekkel foglalkoztak.

Amikor a fegyveres erők főparancsnoksága tudomást szerzett az eseményről, minden gyökeres fordulatot vett! A szemtanúkat megfenyegették, hogy hallgatásra bírják őket, a helyi rádióállomás tulajdonosát megzsarolták, ha nem közöl cáfolatot az eseményről, bevonják az engedélyét. A sajtónak betömtek a száját azzal, hogy egy meteorológiai léggömb maradványait vélték UFO-nak. El tudja



BBS WORLDWIDE

MAKE THE CONNECTION!

OVER 100,000 GIF, SHAREWARE, WINDOWS/DOS FILES-UPDATED DAILY!

UNLIMITED DOWNLOADS! NO SUBSCRIPTION REQUIRED!

USE YOUR MODEM TO DIAL

00-1-600-204-9516

INTERNATIONAL LONG DISTANCE RATES APPLY. 18+

Internet



NETSURF: AZ INTERNET MEGJELÉSE UTÁN KÉPZŐDÖTT FOGALOM. JELENTÉSE AZ INTERNETEN VALÓ SUHANÁSRA UTAL, AMI SZERINTEM MA MÉG NEM MINDENKI SZÁMÁRA EMLÉKEZTET A FILMEKBE MEGÁLMODOTT VIRTUÁLIS LEBEGÉSRE. AZ ADATOK TOVÁBBÍTÁSI SEBESSÉGE UGYANIS JELENTŐSEN FÜGG A KAPCSOLAT MINŐSÉGÉTŐL. AZ INTERNET ELŐNYEIT MINDEZEK MELLETT NEM LEHET ELTAGADNI, HISZEN SZINTE A VILÁG LEGNAGYOB B ÉS LEGSZÉLESEBB ADATHALMAZÁVAL, CSODÁLATOS LEHETŐSÉGEKET NYIT A EGYSZERŰ FELHASZNÁLÓ RÉSZÉRE. A HÉTEEN JUTOTT NYILVÁNOSSÁGRA EGY ADAT, MISZERINT A VILÁG ORSZÁGAI KÖZŰL MINDÖSSZE 65 NEM CSATLAKOZOTT MÉG A WORLD WIDE WEB SZOLGÁLTATÓK TÁBORÁHOZ. EBBŐL IS LÁTHATÓ, MILYEN KIMERÍTHETLEN TÉMA ÖZÖNBŐL SZERETNEK MOST EGY CÍMMEL VALÓT ISMERTETNI.

Wint azt valószínűleg mindenki tudja, az Internet szinte teljesen önszerveződő rendszer, így különböző site-jai is a készítőik és fenntartók sokféleségét, egyediségét támogatják. Ma már szinte minden nagyobb cég tart fenn saját oldalt, ún. Home page-et. A legnagyobb software és hardware gyártók mellett, megjelennek a lemez- és filmforgalmazó cégek is. A világ politikai, gazdasági híreit is elolvashatjuk, sőt már rengeteg kormány is hivatalos információs csatornának tekinti. Tudományos publikációkat és művészeti vonatkozású témákat szintén találhatunk. Hihetetlen, de a hálózat, a vírusok terjedésének sebességével vetekedve, lassan behatol mindenhová. Az interaktív banki szolgáltatások mellett, ma már akár pizzát is rendelhetünk számítógépünk segítségével. A téma tehát hatalmas. Az online adatbázisok tömegei szolgálják a hasznos információk percek alatti elérhetőségét, napokat, akár heteket spórolva a felhasználónak, felesleges és időpazarló adatgyűjtést percekre lerövidítve. A multimédia eszközei is megjelentek, de sajnos a jelenlegi elérési sebességek nem teszik lehetővé mindenki számára az információs szupersztráda abszolút használatát.

Szoftverházak

Ma már minden valamirevaló kiadó rendelkezik saját eléréssel. Mivel a termékeiket így közvetlenül tudják reklámozni, ezért nem is sajnálják a felhasználótól az információkat. Sok kiadó nagyon szépen rendszerezett press boxot is üzemeltet, kifejezetten az újságírók informálására. Egyébként szinte minden újdonság, demo, press release, hír, pletyka megtalálható ezeken a helyeken. Sok esetben a játékokhoz segítséget, esetleg cheat lehetőségeket is lelhetünk. Vannak természetesen jobban és kevésbé jól felépített site-ok. Arra gondoltunk, hogy az Internet szerelmeseinek is szerzünk néhány kellemes percet azzal, hogy a nagyobb fejlesztőket leleplezzük.

Activision - <http://www.activision.com/> - PC-s anyagok mostanság jelentek meg rajta.

Bullfrog - <http://www.ea.com/bullfrog.html> - megszokott Bullfrog minőség.

Domark - <http://www.infobase.internex.net/domark/> - nagyon vegyes...

EA - <http://www.ea.com/> - talán a legjobb forrás.

Epic - <http://www.epicgames.com/> - Shareware hegyek...

id Software - <http://www.idsoftware.com/> - Doom, minden szinten.

Interplay - <http://www.interplay.com/> - aranyos grafikus site remek mirrorok...

Lucas Arts - <http://www.lucasarts.com/> - a tartalom és a forma egységben.

Maxis - <http://www.maxis.com/> - SimSite...

Microprose - <http://www.microprose.com/> - a legsokrétűbb.

Ocean - <http://www.odon.com/ocean/> - lassan induló PC-s vonal.

Sierra - <http://www.sierra.com/> - Site Quest 23...

Virgin - <http://www.virgin.com/> - izgalmas és forró...

Westwood - <http://www.westwood.com/> - kalandozóknak ajánlott.

Best on Net! - <http://www.happypuppy.com/> - minden és mindenki...

Filmforgalmazók.

Azonkívül, hogy az Internet rendelkezik egy-két független film-archívummal, Hollywood a legnagyobb szolgáltatók egyike. Szinte összes filmre, alkotóra, művészre pontosan rákeresgélhetünk. Izgalmas aktualitásokat találhatunk Spielberg és az Industrial Light and Magic környékén.

WWW.Hollywood.com - hírek, infok, pletykák...

20Th Century Fox - www.tcfhe.com - legjobbak egyike.

UIP - www.UIP.com - a UIP Dunafilm nagy testvérkéje.

Lemezkiadók.

Szinte ugyanaz mondható el róluk, mint a filmeseknél. Az egyes előadók site-jain csak szöveges információkat találunk, hanem videoklippeket és demo zenéket, letölthető waw., midi, és egyéb file-okat.

Rockweb - www.Rockweb.com/rwi - amit a rockról tudni akartál...

R.E.M. homepage - www.s-gimb.lj.edus.si/peter/REM/REM.Html - speci R.E.M. site

Cool site-ok.

Azokat a helyeket illetjük ezzel a jelzővel, ahol valami igazán egyedi. Általában sok net nézegető ajánl is néhány ilyen aktuális bulit. Így jutottam el többek között a Nyakkendő Múzeumba (WWW.Shirtandtie.com) és a New England Aquariumba (WWW.Neaq.org). Ajánlok még egy kellemes multimédiás helyet is. Discovery Channel Online - www.discovery.com

Egyetemi program archívumok.

A legnagyobb program beszerzési lehetőségek. Ha gyors FTP lehetőségünk van, könnyedén juthatunk sok megabyte-nyi anyaghoz. A washingtoni egyetem különösen aktív ebben a témában. (Wu.archive), illetve most már FTP.Wustl.edu. Sok PC-s, amigás és egyéb programot gyűjtöttek össze. Azért álljon itt néhány közelebbi letöltési lehetőség. (Speciális köszönettel érte Jocónak.)

FTPCNAM.FR

FTPLUTH.SE

FTPEUNET.CH

FTPMATH.ETHZ.CH

Egyéb.

Ebbe a kategóriába esik a legtöbb szolgáltató. Sok nagyon érdekeset találunk közöttük. Ilyen hely pl. a CNN hírtelevízió (www.cnn.com), a CIA, az FBI, X-akták (WWW.Rutgers.edu/x-files.html), UFO-k és minden, ami szemnek ingere.

Mindezen lehetőségek, csupán kis részét képezik a világot immáron behálózó rendszernek. Valaki azt mondta, hogy „ma van holnap” - szerintem igaza volt. Új forma teremtődött az információ szerzésre, s a navigátor programok segítségével néhány perc alatt a világ másik felén álló könyvtárak anyagaiban keresgélhetünk.

Shy

Lapzártakor érkezett

A Nintendo és a Netscape bejelentette, hogy a jövő év májusában megjelenő, új 64 bites játékkonzol, az Ultra 64 képes lesz az Interneten való navigálásra. James Clark - mellékesen a Silicon Graphics megalapítója - a NetScape jelenlegi elnöke Japánban tartott előadásában jelezte, hogy a hardware eszköz kialakításánál törekedtek, hogy az Ultra 64 alkalmas legyen az otthoni felhasználók Internet szolgáltatások iránti igényének kielégítésére.

IDG Online, november 8.

Ez a hír is érdekes gondolatokat ébreszt a fantáziámban. Lehet, hogy hamarosan mindent behálóznak majd a számítástechnikai hálózatok, és szinte minden szolgáltatás igényünket ezen keresztül valósíthatjuk meg? Lesz-e ehhez gazdasági és szürkeállomány háttérünk?

Behatolnak-e a számítógépek végre az iskolai oktatásba, vagy tovább kullogunk a világ után, egyre inkább felhalmozva elmaradásunkat a vezető infrastruktúrájú országok mögött. A válaszok nem mellékesek, mert most sokkal több mulhat, mint a vasfüggönyös elszigeteltség 40 éve alatt...

MEGIRIGYELTEM NEM NÉPSZERŰ HETILAP ROVATCÍMET: KÉRDEZ NI OLVASÓ. OLVASÓINK GYAKRAN FORDULNAK HOZZÁNK KÉRDÉSEKKEL. NEM SZERETJÜK VÁLASZ NÉLKÜL HAGYNI ÖKET. AVAGY: MEZTELENŰL AZ ERKÉLYEN. ÍME:

1. Használhatom-e a mobiltelefont a fürdőszobában? Igen. Látott-e már olyat a világ, hogy valaki a 9 voltos, 0.750Ah-s akkumulátorától életveszélyes áramütést kapott...

2. A barátnőm mindig tart „Windows95-install-lemezt” a retiküljében. Igaza van? Igen. Biztos, ami biztos.

3. A 7th Guest című játékban a konzerv dobozokat, úgy kell rendezgetni, hogy egy értelmes ANGOL mondatot adjon ki? Igen. Ha helpet kérsz, akkor olyan mondatot kapsz, amelynek szinonimája a konzerv dobozokból kirakható (segítségül: Shy...Cypsy...stly...by my krypt). Sajnos a játék igényes angoltudást kíván!

4. A Sam & Max című játékról írtak már komplett leírást? Igen. Ha nem is mi, de az egyik népszerű konkurens lap elkövette.

5. A Transport Tycoon a világ egyik legjobb játéka. Nincs hozzá valami kis cheat? De igen. Íme: ha elején nem vásárolsz semmit feleslegesen, akkor annyi pénzed marad, hogy tudod majd mire elkölteni.

6. Eltemethetem-e ebemet kertemben? Igen, de ez esetben vegye figyelembe, nem víz védelmi helyen lenne-e a sírhely, elég mélyre legyen kb. méter – temette-e?

7. Pontatlanul érkezett a kedvenc számítástechnikai újságom. Létezik ez? Nem. Amennyiben a PC-X-re gondolsz, véletlenül mindig vannak, de ne hánytorgassuk fel a múltat.

8. Használhatók-e digitalizált hangok a muzax-competícióra küldött MOD-okban? Igen, egyetlen megkötéssel. Tilos komplett szekvenciákat egy hangszerként digitalizálni (Pl.:dob+cin+bass egy ritmus- és hangmintában nem illendő dolog...) Egyébként pedig minden a kedves versenyző fantáziájára bízva. Ha klotyó-lehűzést akar, hát digizzen!

9. Szeretném kelle a szátleimet? Nem. Elég tisztelni. Ezt írja elő a tízparancsolat. Aki pedig nem tartja be a tízparancsolatot, azt tisztelni se fogják.

10. Ugye a Microsoft fizet valamit azért a négy oldalért, amit rájuk pazarolnak? Igen. Szerintem abszolút hasznos oldalak, igazán színvonalas program ismertetőikkel. Drága a Microsoft (nekem is), de a cikkekkel kiválaszthatod, mi legyen a néhány, amire beruházol.

11. HW GAME kérdéseire a helyes válasz megjelenik majd? Igen. Természetesen a félreértések és félreértelések elkerülése végett papírra vesszük.

12. Stílustalan, ha szövetségessé tölve írok szerelmes levelet? Nem, sokkal inkább sivár.

13. Vissza! Vissza! Vissza! Vissza a régi PC-X logót! Nem. Pedig, hogy kérelek a Notre-DOOM-i toronyőrök... Még FAX-ot is küldtek.

14. Igaz-e, hogy eddig a legjobb verset a verspályázatra Prostatikus Vagon Jeltz küldte be? Nem...

15. Van valami köze az élet értelmének az Arénához? Igen, a 42-es számon keresztül. Léven a szerény Levrov a 42. oldalon bujkál, s ugyan mi is lehetne más az élet értelme, mint 42. Ez is egy újabb abszolút véletlen.

16. Mit jelent a Animációs Pályázatban az amatőr, mert az ehhez szükséges software-t inkább csak a profik tudják megfizetni? Ez azt je-

ARÉNA

lenti, hogy egyszer találkoztál a profi ismerőssel, kinél a gépén a drága software futott, és mondjuk alkottad a sajátodat. Azóta sajnos, az ismerős eltűnt a idő tengerében, de sebjál a munkád megmaradt.

17. Programozható-e meztelenül az erkélyen? Igen, izlés dolga.

18. Mit tegyek, ha a COMPAKTÍV VHS-kazettákat szeretném megrendelni? Küldj egy levelet, amiben megrendeled, mi pedig megpróbáljuk rávenni a rendező bácsit, hogy végre lépjen ügy érdekében. Kicsit lassú a csomagküldő szolgálatuk.

19. A PC-X táborozásról lesz riport? Nem, de még előfordulhat itt-ott egy fénykép.

20. Mikor mutatjátok be a csapatot, egyenként. Igen. Ezt én is szeretném tudni. Világhírű szeretnék lenni a újság hasábjain keresztül!

21. Szeretnék a liftben „számítógépezni”. Lehet? Igen. Egy gyors „mine sweeperre” sok lassú éppen megfelel.

22. Ki az a Gyu bácsi? Gyu bácsi bővebb neve: Dragon Gyu. Egyébként zenész – művész lélek, rettegett, ám jószívű kritikus. Változatos ízlése van, s már rég túllépett a „szerintem a világ egyedüli legjobb zenéje a XXX együttes YYY száma, és aki mást állít, az mind botfültű” korszakon.

Kis-kegyetlen kérdések – kis, kegyes, velőtlen válaszok. Szerencsés nem én stílusom. Sokkal inkább a művészet, az irracionalitás áll hozzám közel. Léven igen nagyképűen hangzik, felejtétek is el! Megdöbentően tapasztaltam, egyes embereknek a számítógép olyan, mint másnak a narkotikum. Képes mindenét erre áldozni, hogy tán – a gyorsan fejlődő világban – rövid, ám annál élvezetesebb órácskát eltöltsön vele. Mi adta az indokot ezen kijelentésemnek?

N. István kézikézbesítésű szerelmes levele, Pécelről.

“Cím: LEVÉL

[BESOROLÁS:] Gondolatok a számítógépről, a tudathasadásról és egyéb fontos dolgokról az életből.

Egy ember ül az íróasztal előtt, egy szokványos alumínium lakókonténerben. Mellette egy fekete kutya fekszik a földön, a kutya néha feláll, figyel egy ideig a nyitott ajtón át a kinti sötétségbe, majd kirohan és elkezd ugatni: tudja, hogy ember ilyenkor megijed, keze megremeg, csókot húzza a levelebe amit ír, majd háromodik egyet a bajsza alatt, de amikor ő is kimegy utána, nem szítja meg, hanem megdicséri, elsétál vele a kapuig – a kutya közben még mindig ugat, kedvétől függően –, majd vissza mernek a konténer-házba, kap egy kis simogatást, majd miután az ember megveregette a kutya lapockáját, a kutya lefekszik az íróasztal mellé, az ember leül a székre és folytatja a levél írását... Majd... majd... majd...

Melozok, mint egy dilis, szabadidő és alvás sok, heti 120-130 óra munka mellett ez nem meglepő. Egy-két alkalmi, néha részeg, tolvaj, garázda elem a mérlegen, érdekes módon a felső tízezerből, így a rendőrség el hanyagolja, bár amúgy is. De legalább a sok óra meghozza gyümölcsét – gyűlik a gazdaság mozgató rugója az új gépre. Csak az a baj, hogy minél jobban gyűlik, annál nagyobbak az igényeim. Már egy tizenhét colos monitornál, a Genoa hátyánál (1280x1024/TrueColor) és a pentium 75 MHz-nél járok alnaimban, bár addig még fagyoskodunk egy kicsit, és a tárolók kapacitása talán a júliusi nagy meleg függvénye lesz. De akkor beindul a napi huszonnégyórás játék...

No, mi van René, tetszik a gondolat, hogy lecsökkén majd a munkanapok száma? Azt el is hiszem... persze otthon nagyuüzemi kaját eszel – táp, fűt csirke akármik –, itt pedig Cheppit, kilószámra, csak győzzem felnyitni. És itt nem szól senki, ha az éjszaka kellős közepén elkezdesz ugatni, sőt, ha okod is volt rá, még meg is dicséreltek.

Csak tudod akkor is így lesz. A gazdi már végigjátszotta az összes elérhető játékot, már ami megfelelő igénytelen ízlésének, s amit kettőnyolcvanhatosra írtak, még ha csak döcögött

is, mint a DOOM. Ezért informálódik mindenféle szaklapokból, részben a jövő gépeivel, részben pedig az azon futó programokkal kapcsolatban. S talán még szerencse is, hogy csak később, jövőre lesz elég anyagi fedezet a gépre, mert addigra talán kiderülnek a Chicago legnagyobb hibái, mert biztos, hogy van – a réginek, aki még volt op. rendszer számtalan volt és van. Hát még ennek, egy ilyen komplexitású programnak, főleg ha olyan mamutcég készíti, akinek az igazgatója nincs tisztában az élet sajátosságaival, számtalan szarvashibája lehet. És ami még egyáltalán nem elhanyagolható, lejjebb mennek az árak, főleg a CD-s játékoké (más már nincs is). Mert ha egyszer a gazdi beszabadul a boltokba... hónapokig senki se merjen kopogtatni a szobája ajtaján, mert úgy jár, mint a szörny, ellenséges csapat, ellenfél a helyi hálózat másik végén (két barát az utcából), akit épp készülsz a legbrutálisabb lézerfegyverrel, rakétával, sunyi megkerülő taktikával, sakk-mattal, késsel-lábbal, körömmel kivégezni, álmomban vagy ébren a gép előtt.

De addig még sok szürke víz lefolyik a Dunán. Addig még sok újságot, folyóiratot fogok elolvasni, tömegtelen cikkével, program ismertetésével, tesztjével egyetemben.

De egyszer elfogy az a szürke víz, vagy éppen kiönt... vagy...

S lön világhírű.

Ki kapcsolta fel a villanyt?”

Igen, kedves sorstársaim, ez nagyon szívbe markoló volt. S, hogy továbbra is tartsam magam a koncepcióhoz, maradjak a szerelem, öröm, szenvedély, pikantéria, sztárok körében, most következze egy rövidke interjú Billel.

– Üdvözlöm Bill.

– Hello.

– Igaz, hogy 31 évesen milliárdos? Ugye jól tudjuk, hogy 1.5 díoptriás szemüvege van, kedvence a pizza és a BigMac, Leonardo da Vinci kéziratosokat gyűjt, és 50 éves korában elajándékozza a magánvagyonát 95 százalékát?

– Igen.

– Köszönjük ezt a fergeteges interjút, a PC-X olvasóinak nevében is.

Végül pedig szeretném, ha mindenki elgondolkozna rajta és kitöltene, esetleg visszaküldené a következőt:

Legőszintebb partnereszt.

Gyengédség. Ha őszintén válaszol 10 kérdésünkre, teljesen tisztában lesz partnerével és önmagával. Megtudhatja, hogy a PC-X jó partnere magának. Válaszoljon minden kérdésre: A (2pont) teljesen ráim illik; B (1pont) csak részben igaz; C (0 pont) nem igaz.

A gyengédség minden kapcsolatot megőv.

Értékelés:

0-4 pontig: csodálatos, hogy mennyire gyengédek egymáshoz! Kapcsolatuk szeretetteljes.

5-13 pontig: figyelem, kapcsolatuk szép lassan kihűl! Több gyengédségre és megértésre lesz szükség.

14-20 pontig: a gyengédség hiányzik a kapcsolatukból, s ez végzetes következményekkel járhat. Ha kell, tanácsért forduljon szakemberhez (akár levélben is).

Remélem mindenki jól szórakozott. Megspórolt egy közel 60 Ft-os tapasztalatot, amelyet, ha netalán a PC-X-re fordítana...?

Búcsúzik e hónapban is a témafelelős: **Vlagyimír Levrov, alias Newlocal, Newland vagy amit akart O.K. O.B.**

1. Az utóbbi időben nem kényeztet igazán a partnerem (=PC-X).	(A) (B) (C)
2. Mintha már közömbös lennék a partnerem (=PC-X) számára.	(A) (B) (C)
3. Szeretném, ha partnerem többször kimutatná, mennyire szeret.	(A) (B) (C)
4. Sajnos már nem nevetünk annyiszor együtt, nem olyan vidám a kapcsolatunk, mint régen.	(A) (B) (C)
5. Bizony unatkozunk egymás mellett, jobb híján a TV-t nézzük.	(A) (B) (C)
6. Szeretném, ha partnerem meg-megajándékozna, és kedves szavakkal szólna hozzám.	(A) (B) (C)
7. Általában nem tudom a partnerem miről ír, mit gondol és tervez.	(A) (B) (C)
8. Kapcsolatunk mostanában eléggé zaklatott, egyfolytában a postást lesem.	(A) (B) (C)
9. A partneremen kívül más nem lep meg kis ajándékokkal.	(A) (B) (C)
10. Nem kedvelem, sőt zavar a tegezés, a vagány duma.	(A) (B) (C)

Dr. MIDI

RÖGTÖN ITT A KARÁCSONY, ÉS HA IGAZ, MÁR KINT VANNAK ■ ELSŐ HANGKÁRTYÁK, AMELYEK ■ AMD INTERWAVE CHIPJÉRE ÉPÜLNEK – MIVEL ■ ITT LÁTHATÓKAT EGY HÓNAPPAL ELŐRE MEG KELL ÍRNI, IGY CSAK ■ IGÉRETEKRE HAGYATKOZHATOM.

Az Interwave megjelenése forradalmi esemény a hangkártyák rövid történelmében, ugyanis ez az első alkalom, hogy egy korszerű hangkártya minden hardver-eleme egyetlen, nagyon olcsó morzsára integrálódott (természetesen a memóriákat kivéve). Az eddigi chipok minden esetben csak egy-egy részfeladat-megoldó áramkört tartalmaztak – ■ hangkártyák többnyire szintetizátor-chipjükről voltak híresek (Yamaha OPL2, OPL3, E-mu 8000, GF1). Mit jelent mindez az Interwave esetében? Nem kevesebbet, mint azt, hogy a chipen belül találjuk a sztereo, 16 bites és 44,1 kHz-es digitalizáló A/D-t, ennek fordítottját D/A-ban, 44,1 kHz-en 32 csatornás digitális hangprocesszort, amely az eddigi Ultrasoundokhoz hasonlóan dinamikus módon konfigurálható szint- és wave csatornákra, a ROM-ot és RAM-ot is képes címezni, maximum 16 megabyte-ot kezelő memória-alrendszert, ■ zengető, késleltető és kórusseffekt-processzort, hardware-es FM-szintetizátort és Roland MPU-illesztőt a kompatibilitás megőrzése érdekében, és végül, utolsósorban, joystick-portot. Gyártók, figyelme: ez az irdatlan tudomány valóban nem kerül sokba – ha valaki legalább ezer darabot megrendel belőle, az ára csak 39 dollár és 95 cent. Ez igen méltányos, tekintettel arra, hogy a gyártó-aspiránsoknak már csak némi memóriát kell hozzáadni, továbbá licencelni valamilyen General MIDI-hangmintakészletet, némi analóg áramkörítést, és kész a termék. Az AMD nem titkolt célja, hogy a későbbiekben alaplapgyártóknak, illetve komplett multimédiás gépek összeszerelőinek is jusson az Interwave-ből – alkalmazása gyakorlatilag semmilyen plusz mérnöki tervezést nem igényel, nehézséget így nem okoz, ■ felhasználók pedig eggyel közelebb kerülhetnek az áhított hibamentes működéshez; nem lesz installálás, jumperek, port címek, szét- és összecsavarozás stb. Az Interwave sorozatgyártása október elején megkezdődött, ■ karácsony tehát valószínűleg tényleg nem múlik el nélküle!

Szintén a kompaktság felé mutat a Diamond új megoldása: tegyük a VGA-kártyára ■ hangkártyát! Persze az ■ VGA sem olyan már, mint amit megszoktunk; az Edge 3D nevű egység, amiről beszélünk, három dimenziós grafikai gyorsítót, MPEG-lejátszót, és alapvetően egy 64 bites architektúrát tud prezentálni, emellett tehát a hangrészt sem lehetett aláspecifikálni. Hangdigitalizálót nem tartalmaz, ezt az elején le kell szögezni, így csak hangvisszaadásra alkalmas, de arra aztán igencsak: 16 bites, maximum 50 kHz-es mintavétellel, a központi processzor sebességétől függően optimális esetben egyszerre akár 50 csatornát képes kezelni, ami ugyebár 50

hangú polifóniát jelent – ez új rekord; működését tekintve nincs saját memóriája, se ROM, se RAM –, viszont, lévén PCI-buszos, a hangszermintákat vígan kibusmastereli ■ gép központi memóriájából. Nem kell tehát külön memóriát építeni a hangkártyán, viszont ilyen módon természetesen nem árt, ha a központi memória vastagabb egy kicsit.

Ennyi hardware után most egy kis software: már hónapok óta emlegetem a hangkártyákon működő integrált MIDI-audio programokat, eddig a Musicator 2.1 (2 mono hangsáv), majd a Cubasis Audio (4 sztereo hangsáv) került ki, most pedig ■ Voyetra-féle Digital Orchestrator (valószínűleg 4 sztereo hangsáv) és a Twelve Tone Cakewalk Audioja (úgy néz ki, hogy 8 mono hangsáv) debütált. Ezek ■ programok, azon kívül, hogy a szokásosnál kicsit többbe kerülnek (és többnyire hardware-kulcsosak), a géptől is sokat kívánnak: 486DX2-66 alatt ne jusson eszébe senkinek futtatni őket, általában legalább ■ mega RAM kell, aztán ott a winchester, amit a hanganyag ugye zabál, több sávon meg gyorsnak is kell lennie (12-14 millisekundumnál lassabbak mellőzve legyenek!). ■ hangkártya is legyen gyors, és legfőképp duplex – egyszerre kell tudnia hangot felvenni és lejátszani.

Kérdezz-felelek rovatunkban P. K. olvasónknak adunk hangot, aki audio CD-t szeretne írni SCSI-s CD-R írójával, aminek a szoftvere .WAV file-okból tudja előállítani a közönséges házi CD-lejátszón hallgatható CD-eket. Ehhez ő digitális ki- és bemenetű hangkártyát keres, ■ zaj minimalizálása érdekében. Nos, ilyenek vannak bőven, de sajnos nem ■ legolcsóbb kategóriában. Nézzük fentről lefelé: félmillió forint körül vannak azok a HD-s rögzítők, amelyeket PC vezérel, és kapcsolatban is állnak a PC-vel, anyagaikat .WAV formátumban exportálni tudják – Soundscape-nek, Session 8-nak, Yamaha CBX-D5-nek (vagy D3-nak) hívják őket. Eggyel alattuk találhatóak a beépített kártyás rögzítőkártyák: ■ német TripleDAT és ■ francia CardD, 2-300 ezer forint között. Legolcsóbban 60-70 ezres nagyság-

HANGKÁRTYA, MIDI

MÉLYVÍZ

rendben kapható a téma, az amerikai MultiWave kártya képében.

És hogy a karácsony ne múljon el ajándék nélkül, egy kis játék, melyben a szerencsés nyertesek (három darab) egy-egy vegyes módú (CD-ROM+audio trackek) „Ultrasound Experience” CD-vel lesznek megáldva. Három kérdés létszen feladva, melyeket mind meg kell válaszolni, ráadásul helyesen. Ha háromnál több hibátlan pályázó aspirál, sorsolunk! Íme a kérdések:

1. Hány bites hangkártya a SoundBlaster AWE 32?

A/ 8

B/ 16

C/ 32

2. Vajon melyik hangszerre kapcsol General MIDI-ben a 76-os programváltás?

A/ pánsíp

B/ angolkürt

C/ koto

3. Mi a különbség ■ GS hangbankváltás és az ugyanezt szolgáló szabványos MIDI-módszer között?

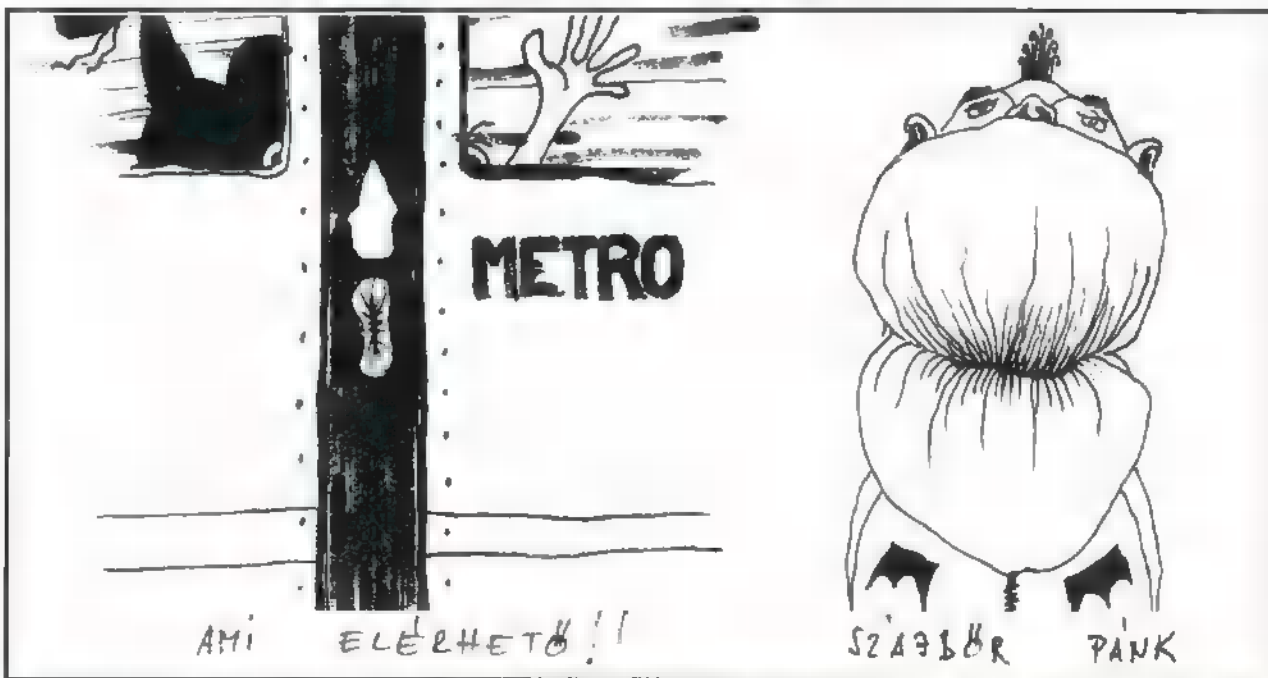
A/ semmi

B/ szabványos MIDI-ben Control Change 0, aztán Control Change 32, a GS-ben pedig csak Control Change 0

C/ Control Change 0 MIDI-ben, Control Change 1 a GS-ben

Beküldési határidő 1995. december 24. 18 óra 00 perc, a címet mindenki megtalálja ■ belső borítón. A karácsonyi szünetre kellemes dűmozást, tájfájterozást, meg mechvariort és egyebeket kíván GG.

Jövőre továbbra is MIDI!



MULTIMÉDIA

PREMIER

Kittenberger Zoo

ÁLLATKERTI SÉTÁRA INVITÁL BENNÜNKET A X-INFO FEJLESZTŐCSAPATA – MEGELÉGTÉK, HOGY ÁLLATOKRÓL SZÓLÓ CD-T CSAK NAGY NEVEK MÖGÖTT REJTŐZŐ KÉSZÍTŐK ADTAK KI, S ÍGY A HAZAI ÁLLATOKRÓL ÉS ÁLLATKERTEKRŐL CSAK KEVÉS „MULTIMÉDIA” SZÜLETIK.

nemet), előszóban is elmondott információ Windows alatt egészíti ki a képanyagot. Ha igazán jó „teszter” akarok lenni, akkor sajnos azt kell mondanom, hogy a háromnyelvűség a minőség kárára ment (hiszen minden állatról három nyelven kell beszélnie, így sok helyet foglal a digitalizált hanganyag). A .WAV állományokról azt állítja a Windows, hogy 4 biten, 11.025 Hz-en, monóban digitalizálták őket – ez meg is hallatszik a hangokon. Nem túl zavaróak (pláne egy gyerek számára), de azért a vajt fülű kis „Mozart-kezdemények” nem lesznek oda a boldogságtól.

A térkép segítségével öt-féle irányba bandukolhatunk

den állatról átfogó, tudományos ismeretet, de úgy hiszem, nem is ez a célja. Inkább afféle barátságos segítőtárs, aki megkedvelteti az állatok világát. Az élőlények bemutatásán kívül beszél és videót mutat a veszprémi állatkertről, történetéről és névadójáról, Kittenberger Kálmánról is.

Sokféle játékos kiegészítés (gyerekrajok, szerkeszthető bemutató, könyvek, tesztkérdések) teszi érdekesebbé.

A program maga is tartalmaz gyerekek által megálmodott és lerajzolt állatokat, de a Paintbrush segítségével mi is gazdagíthatjuk a képtárat. Beépítettek egy bemutatószerkesztőt is, itt magunk dönthetjük el, hogy melyik állatról milyen típusú információ jelenjen meg (kép, video, hang). Ezt az összeállítást lemezre menthetjük, így például készíthetünk csak madarakról, csak emlős állatokról vagy gyermekünk



kedvenc állatairól szóló példa-slideshow-t is. Még egy, gyerekeknek szóló plusz szolgáltatással találkoztam a CD-n: az egyik menüpont állatokról szóló könyveket, s abból részleteket, képeket ajánl (kezdve egészen a Dzsungel Könyvétől...).

A CD ismeretterjesztő és okító próbálkozását tekintve sikeresnek mondható, bár a külsőre és a hangminőségre még ráért volna néhány óras simítgatás. Sajnos a magyar piac oly kicsiny, hogy erre – egyelőre úgy látszik – nem kell sok erőt pazarolni, hiszen nem túl nagy a hazai konkurencia. A külföldi termék pedig árban nem versenyképes...

Mr. Chaos



A veszprémi állatkertről „állatanyagára” épülő multimédiás CD (mint minden oktatási céllal készült multimédiás termék) elsősorban videofelvételeket, képeket, szöveges információt, állathangokat tartalmaz. Felépítése és menürendszere meglehetősen egyszerű, ezért úgy tűnik, elsősorban gyerekek számára készült (a grafikai kivitelezés még hagy némi kívánnivalót maga után... legalábbis egy Microsoft Home-hoz viszonyítva). A három nyelven (magyar, angol és



CD-X N°3 READ.ME

Jön a CD-X No3! Nincs több egérvihar! – ezekkel a főcímeikkel jelent meg az elmúlt héten a Times és NewsWeek közös különszáma.

S valóban, a hír igaz, a szerkesztőség is megerősítette az eddig csak bulvárlapokban publikált tényeket. A CD-X programozói áthidalják a különböző egérszabványok által állított informatikai szakadékot, amely eddig két táborra szakította a CD-X felhasználóit (olyanokra, akiknek működött, és olyanokra, akiknek nem). Aki nem hiszi (járjon utána), töltse le az IDG Online BBS-ről a tesztprogramot. Ja, és meg nem erősített források szerint a telepítő funkció is visszakerül. Tehát a karácsonyi készülődés kellős közepén, december 9-én megjelenik az aktuális CD-X, a Computer Karácsony természetesen a Pc-X legénység árusítja majd. Itt azonnal felteheted kérdéseidet, amelyre remélhetőleg kielégítő válaszokat adnak specialistáink. Természetesen, ha pont a Computer Karácsonyra nem tudsz eljönni, megrendelheted a szerkesztőség címén a csillogó korongot.

A tartalomból: karácsonyi játékdemo-dömping (jobb nál jobb játékok játszható demoi), shareware-özön (köztük játékok, segédprogramok DOS, Windows 3.1 és Win95 alá) és természetesen a Pc-X féle Demopályázatra érkezett remekművek, melyek közül a ti szavazataitok alapján választjuk majd ki a győzteseket!

A CD-t egyébként továbbra is a megszokott áron vásárolhatjátok meg (980 Ft + posta költség), mint annyiszor leírtuk már: a CD-X előfizetők kedvezményes áron juthatnak hozzá. Persze csak ezért érdemes megszerezni a CD-X-et, megunva használhatod poháralátétnek, vagy akár falidiszként is remekül beválik. Freesbeeként való használatkor fokozottan balaszveszélyes. Viszont a francia Laboratoire Garnier szinte minden bőrtípusra ajánlja...

Megnyílt a



PC CD-ROM Shop

Budapest, VI. Teréz krt. 21.
Oktogon Üzletház, (29-es üzlet)
Tel.: 269-0232/132

Játékok, lexikonok, oktató CD-k, számítástechnikai folyóiratok...

Minden 50. CD féláron!

Vidékre csomagküldő szolgálat

Mindenkit szeretettel várunk!

Tehát ne felejtsetek:



A TUTI TIPP

486 DX4/100-as vadonatúj PC konfiguráció rendkívül kedvező áron eladó. 4 MB RAM, 420 MB winchester, 1.44 MB floppy, IDE + VESA vezérlő, 1 MB VESA S3 monitorvezérlő, 14"-os color SVGA LR-NI monitor, ház, billentyűzet, egér. Tel: 06(30)-502-804 bármikor hívható. A gépre 1 év garancia van. Karácsonyra kitűnő ajándék.

Eladó két eredeti Slipstream 5000 és egy Descent nevű játék. Érdeklődni a 251-1410 telefonszámon, Pető Andrásnál. Ár meg egyezés szerint.

„3D-zni“ és bulizni szerető, 18 év-nél idősebb, sportos, intelligens lányok és asszonyok jelentkezését várja: kisportolt felsőtesttel rendelkező, magasan „Kvalifikált“ úr, angol nyelvtudással. Fényképes leveleket a szerkesztőség címére kérem. Absztinensek kíméljenek!
Jelige: „Kaiser Péter“

COMPAIR'95 "A" 202/6 STAND

486DX^{től} PENTIUM^{ig}
Apple PowerPC

Animáció
Multimédia

Digitális Video

miroVIDEO DC1
25/30 fps VHS

miroVIDEO DC20
50/60 fps SVHS

miroVIDEO eszközök:

- DC1 (avi capture & playback VHS)
- DC20 (avi capture & playback SVHS)
- 20TD (capture, VGA, TV ton.)
- 20PV/40PV (avi playback, VBA)
- Mouse (anal./digit. video control)
- Converter KTV (VGA to TV)
- 12PD (avi playback, VBA)
- 20SV/40SV (avi playback, VBA)
- 20SD mpg (CB-I, HW-MPEG player)

FEFO KFT.
1073 BUDAPEST. u. G. T: 267-8980 F: 267-8958.
1122 BUDAPEST, KRISZTINA KRT. 11. T: 202-6002 F:
7821 PÉCS, MUNKÁCSY U. 9. T: (72)

CD-ROM Vásár!
Olcsó áron Játék, oktató, lexikon, grafikai CD-k!

BONUS CD vásárláskor beválthatja (1-1 db-hoz!)

Játékok

Cyberia	5 981,-
Megarace	2 605,-
7 th Guest	3 250,-
Dark Force	9 000,-
Mad Dog Mcree II	3 449,-
101 Best Game	2 484,-
Best of Micropr	3 931,-
Alone in the Dark I	4 173,-
Critical Path	3 690,-
Drug Wars	5 981,-
Doom Mania	3 208,-
Dark Sun Wake	3 931,-
Nascar Racing	5 258,-
Rise of the Robots	4 053,-
Privateer	3 931,-
Rebel Assault	5 016,-
Outpost	4 294,-
Sim City 2000	4 414,-
Man Enough	3 088,-
Panzer General	3 931,-
Myst	4 975,-
Hel	3 931,-
Dragon's Lair	4 775,-

Referenciák, oktatás

Grolier's Encycl	3 329,-	20th Century Alm	2 725,-
Aces Over Europe	4 173,-	Interact Auto Alm	2 846,-
MS Bookshelf 95	6 946,-	MS Cinemania 96	7 670,-
MS Dangerous	5 258,-	MS Art Gallery	8 755,-
MS Encarta	7 188,-	Parks	2 846,-
Comptons Int Enc	3 396,-	Leonardo Invent	3 931,-
World Atlas	2 846,-	MPC Wizard 3.0	2 283,-

Gyerek CD, oktatás

Playing with Lang	3 690,-	Macmill Dicton	3 811,-
Triple Play English	4 655,-	Artur's Teacher	2 748,-
Learn Speak Engl	7 188,-	Am Heritage Talk	3 931,-

Shareware, grafika

CICA MS Windows	3 570,-	SIMTEL MS DOS	3 570,-
Win, Shareware	2 725,-	Hobbs OS/2	3 690,-
Clipart Warehouse	3 088,-	ToolKit for Linux	4 414,-
Lin	4 053,-	Midt Shop Prof.	3 690,-

Felölt CD-k

Best of Vivid	4 775,-	Dream Machine	8 273,-
---------------	---------	---------------	---------

Araink az AFA-t is tartalmazták! (Kérje részletes árlistánkat!)
Arainak a valódi ár-folyam változásaitól tartóztatjuk!

Flán Soft TiltánSoft BT.
Budapest VIII. u. 2.
Tel./FAX: 210-1119

OKTÓBERI SZÁMUNK NYERTESEI:

Warner: Sexsepil CD: (The India Song)
Herczeg Ferenc, Újszász
Hirth Tibor, Bácsalmás
AC/DC CD: (Ballbreaker)
Kertész Imre, Bp., XII.
Molnár Imre, Kaposvár
Sinka Zsuzsa, Bp., XV.

BMG: Ákos: Indiántánc (3.)
CD:
Erdei Ádám, Bp., XII.
Karday Károly, Győr

kazetta:
Doma Tamás, Taszár
Tóth Gergely, Pannonhalma
Veres István, Bp., II.

PolyGram: (The Dark Side of the Moon)
Varga József, Tápiószéle
Varga Zoltan, Bp., IV.
Vasas Sándor, Bp., XVI.

Sony: Michael Bolton póló (5 db)
ifj. Lajkó János, Várpalota
Zahemszky András, Eger
Török János, Hajdúszoboszló

Star Wars:
videokazetta:
Galgovai Attila, Bp., II.
póló:
Gregus Szilárd, Iklad
Kováts Krisztián, Bp., XXI.
Molnár Csaba, Tiszaörs
Ecobit játék:
Dohos Ádám, Nyíregyháza
Fejes Péter, Bp., XVI.
Gyenge Zsolt, Pápa

Csilla életkora: demo CD (25-35-ig)
Berecz Balázs, Bp., XI.
Dallos Zoltán, Eger

Móczár Gergő, Bp., XXII.

InterCom: (2)
Csizmár István, Tiszavasvári
Miklay Gábor, Bp., VIII.
Töröcsik Rozália, Tarnaszentmiklós

Mirax: (Idétlen időig)
Farkas Ferenc, Baja
Major Sándor, Debrecen

UIP: (költségben)
Horvay Magdolna, Bp., XIII.
Joós Attila, Zalaegerszeg
Pál Gábor, Nyírbátor

RÉGI SZÁMOK MEGRENDELÉSE!

Nem kaptam meg az újságosnál (lemaradtam róla, lusta voltam megvenni stb...):

1994/1., szeptemberi: 1994/2., októberi: 1994/3., novemberi: 1994/4., decemberi: 1995/1., januári:
1995/2., februári: 1995/3., márciusi: 1995/4., áprilisi: 1995/5., májusi: 1995/6., júniusi:
1995/7-8., július-augusztusi: 1995/9., szeptemberi: 1995/10., októberi: 1995/11., novemberi:

számot, ezt borzasztóan megbántam, utólagos beszerzésükre kérek csekket. A PC-X teljes tavalyi évfolyamát (11 szám) is megveheted 1100 forintért! Lapozz a 15. oldalra!

Nevem: Címem:

(nyomtatott betűvel írd, és ne feledd az irányítószámot!)

HARDWARE**MÉLYVÍZ**

ÜDVÖZLET ■ SZÁMÍTÓGÉPEK BELSŐ VILÁGA UTÁN ÉRDEKLŐDŐKNEK. MIVEL NEM LEHET ÚJSÁGCIKKEK ÚTJÁN HARDWARE SZAKEMBEREKET KÉPEZNI, MI EZT MEG SEM PRÓBÁLJUK. INKÁBB NÉMI INFORMÁCIÓVAL LÁTJUK EL AZOKAT, AKIK TÖBBET SZERETNÉNEK MEGTUDNI GÉPÜK MŰKÖDÉSÉRŐL. MINDENKIT FIGYELMEZTETNÜNK KELL: ■ GÉPBEŒ TÖRTÉNŐ SZAKSZERŐTLEN PISZKÁLÓDÁS KÁROS ■ SZÁMÍTÓGÉP EGÉSZSÉGÉRE ÉS A TULAJDONOS PÉNZTÁRCÁJÁRA.

HW Depo



speciális PC-X fabatkából (a kuponok elnevezésén és külalakján még viták dőlnek). A kérdések nagyobb hányada kifejtős választ igényelt, ami nem tette lehető-

vé a séma szerinti pontozást. Emiatt a „szubjektíven objektív” értékelést választottuk. Ez a fogalomzavar annyit jelent, hogy minden levél ugyanazon személyek együttes véleménye alapján került értékelésre, így nem fordulhatott elő az, hogy X.Y. több pontot kapott a Z-ével totálisan megegyező válaszára, csak mert más-más értékelte ■ leveleket. A pontozáskor négy kategóriába soroltuk a válaszokat. Három pontot ért a tökéletesen a problémára szorító, szabatos válasz. Két pontot adtunk azokra, amelyek ugyan a kérdésre válaszoltak, de vagy hiányosságot vagy kisebb pontatlanságot fedeztünk fel benne, illetve ha nagyon zavarosan voltak megfogalmazva. Egy pontot kaptak azok a válaszok, amelyekben csak nyomokban volt felfedezhető az eredeti probléma: vagy túl nagyvonalú volt és átugrotta egyes részeit ■ kérdésnek, vagy nagyobb pontatlanságokat találtunk benne. Nulla pontosok voltak a „nem ezt kérdeztük”, illetve a „semmi köze ■ helyes válaszhoz” típusú megfejtések. Fordulónként három-három kérdést tettünk fel, tehát ezzel a pontozási rendszerrel egy fordulóban maximum kilenc pontot lehetett szerezni. Az élmezőny, azaz a legjobb megoldások mezőnyének szétbuzására viszont kitaláltuk ■ bónuszpont rendszer. Ennek lényege az volt, hogy azok ■ válaszadók, akik ■ fordulóban maximális pontot értek el kaphattak egy jutalompontot, amennyiben a válaszból kiderült, hogy értették is azt, amit leírtak (gondolunk például a saját szavainkkal elmesélt megoldásra, szemben ■ kifénymásolt cikkrészletekkel). Az így kialakult pontok alapján kerülnek majd kiosztásra a kuponok úgy, hogy vesszük a lehetséges tárgyakat, és érték kategóriákba soroljuk őket. Majd megnézzük, hogy a válaszokra kapott pontok, milyen eloszlásban vannak, és a kettőből valahogy kihozzuk, hogy mindenkinek annyi kupon jusson, amin tud venni valamit, függetlenül attól, hogy még hányan kaptak ugyanannyi pontot.

Néhányan keményebb kérdéseket kértek, de ezt nem igazán akartunk teljesíteni, mivel az volt az alapelvünk, hogy minden kérdés megválaszolható legyen a (szerénységem tiltja ■ magasztaló jelzők használatát) HW Depó cikkek alapján, esetleg egy kis furfang segítségével. Viszont minden fordulóban (elégé el nem ítéhető módon) volt egy-egy beugratós kérdés, aminél erősen figyelembe vettük, hogy ■ kérdés pontos szövegére vonatkozik-e a válasz (például az első kérdéssorozatban ez a harmadik, az ominózus lassulásra vonatkozó volt). Meg kell mondjam, hogy itt nem kevés igen jól válaszoló illető lótt mellé. A válasz ugyanis a turbókapcsoló állapotának megvizsgálása lett volna. Ez a ■ túl tisztességes ötlet ■ származott, hogy nem sokkal a leadás előtt Süti a kezét tördelve jött, hogy nem tud tördelni (a kezén kívül mást, de főként a lapot), mert botránnyosan lassan dolgozik a gépe. Jó szokásomhoz

híven bedörzsöltem magam ■ Dr. Noszahát-féle dinamikus kebelbalzsammal, és nekiláttam a probléma megoldásának. Több mint fél óra BIOS macerálás, víruskeresés és jumper ellenőrzés után, véletlenül rápillantottam a turbó kijelzőjére, majd néhány, egyáltalában nem szalonképes kiszólás kíséretében visszanyomtam ■ turbó gombot. Miközben Süti üldöztem az egész épületben, hogy pudingot csináljak belőle ezért a szándékos poénért, megfogalmazódott bennem a kérdés feltevésének gondolata, hogy megbizonyosodjak arról, hogy csak én bírok ennyi plusz munkát végezni teljesen feleslegesen, vagy többen vagyunk, akik a legegyszerűbb lehetőséget figyelembe ■ véve kapkodunk. Aki erre a kérdésre azt ■ választ adta, és csak azt a választ, hogy a turbó környékén vizsgálódik (nem a BIOS-ban), az kapta a maximális pontot. Aki előre vette ennek a témakörnek a vizsgálatát, de írt egy csomó egyéb lehetőséget is, az csak két pontot kapott, hiszen mi arra voltunk kíváncsiak, mit vizsgál meg először. Aki sokadiknak nézet csak rá (hozzám hasonlóan), az egy pontot érdemelt. Aki pedig oda sem szagolt... Remélem, hogy ezen kisebb szemétségek nem ingatják meg a belénk vetett bizalmat, és ha csinálunk legközelebb hasonló játéksorozatot, akkor is ennyien vágtok bele a pontok utáni hajszába.

Ennyi mellébeszélés után ideje lenne ■ rovat valódi céljával foglalkozni, és folytatni a házak témáját, hiszen az is elég fontos egy gép összeválogatásakor, hogy hova tudjuk, akarjuk elhelyezni.

Mini torony: befoglaló méreteiben a baby házhoz áll közel, de szerelése, és bővítése általában egyszerűbb. Hátránya, hogy állítani kell valamilyen felületre, ami kevés rendelkezésre álló hely esetében általában az asztal alatt szokott lenni. Ilyenkor jönnek a kezelési problémák, a belerugástól a floppy lemezek cseréjének tornamutatvány szintű megoldásáig. A mini torony kiszervezésben két, esetleg három külső nagy; és kettő, esetleg egy kis külső; és két vagy három belső szerelőkeret szokott helyet kapni. Ezen típusú házaknál mindenképpen célszerű megfelelően (csavarral is) felfogni az alaplapot, mivel ■ torony kiépítés jellemzője az alaplap függőleges elhelyezése.

Midi torony: valamivel nagyobb (magasabb), mint mini névre hallgató testvérkéje. Ennek ■ méretnagyobodásnak az oka pontosan az, hogy könnyebb legyen a padlón tárolva kezelni. Természetesen a rugdosás itt sem tesz jót. Általában három nagy és két kicsi külső, valamint kettő és öt közötti darabszámú belső szerelőkerettel rendelkezik. A magasságnövekedésből adódóan nem kell már laposkúszás a floppyk eléréséhez, elég egy kicsit legörnyedni. Természetesen itt is függőlegesen áll az alaplap, viszont találkoztam egy-két típussal, amelyben megvoltak a második ventilátor felszereléséhez szükséges furatok.

Nagy torony: impozáns darab, mind méreteit, mind a benne hemzsegő helyet tekintve. A külső bővítőhelyek négyenél kezdődnek és nagyok, esetleg jól elrejtve alul van egy kicsi belső keret is. A földre állítva sem okoz gondot a külső keretekben elhelyezett perifériák kezelése. Természetesen itt is függesztve kell az alaplapot elhelyezni. Általában lehet második ventilátort beszerezni, de ■ ahol az is tartozék. A nagy to-

Múltkoriban a házakat vettük sorra, s természetesen még az elején kifogyott a lólam az oldal. Nincs elfelejtve ■ téma, de mivel sor került a (fanfárok) **fergeteges, szenzációs, egyedülálló és utolérhetetlen HARDWARE DEPÓ JÁTEK** (fanfárok vége) első fordulójának kiértékelésére, valamint a Compfair '95 kiállításon tapasztalt információ követelési hullámnak köszönhetően, most néhány szót írnék a játék háttéréről. Nem lustaság vagy egyéb elfoglaltság miatt került a kiértékelés ■ cikk írása elé, hanem a cikk íródott október közepén, hála a nyomdai átfutás nevezetű várakozási ciklusnak. Mire megjelenünk ezzel a számmal, már Magyarország nagy része lázas zsetonszámolással lesz elfoglalva, de legalább tudni fogjátok, miért annyi amennyi.

Na igen, de mihez kezdhetünk egy marék zsetonnal? A jogosan kiérdemelt kuponok a Computer Karácsonyon megrendezendő árverésen lesznek beválthatók. A levelek mennyisége finoman szólva is döbbenetes volt (bár nekem inkább egy Ford Fairlane kiszólás ugrott be, de a sajtóban csak finoman lehet szólni). Első ijedelmünket kiheverve, hirtelen át kellett gondolnunk a nyeremények palettáját, mivel kb. 300 válasz érkezett. Az elsőpró mennyiségű megfejtés miatt valószínűnek tűnik, hogy vadi új lézernyomatót nem tudunk majd árverezni, és nem biztos, hogy csak „hard” lehetőségek közül lehet majd válogatni. Fontos még, hogy egy tétel megszerzésére csak azonos névre és címre szóló kuponokat lehet majd felhasználni. Ez nem azt jelenti, hogy nem küldheted el a barátoddal a kuponjaidat, hogy ő válasszon valamit, de nincs mód arra, hogy ■ kistestvér és a nagymama nevére kiállított kuponokat hozzácsapd a sajátodhoz, és a háromszorosát ígérd annak, amit egy játékos maximálisan megszerezhet. Az pedig végképp nem üzemelt, hogy a levél végen egy negyven fős lista minden tagja kupont kapjon, ugyanazon válaszokért. Na nem azért, hogy a külön levelekért díjat szedjünk ■ postától, hanem azoknak a játékosoknak a védelmében, akik nem a szabályok közötti kacskaringózás lehetőségein gondolkodtak harácsolás végett, hanem a mérkőzés örömeért játszottak.

A dörgedelmekből elég lesz egyelőre ennyi, inkább térjünk ■ kiértékelés mikéntjére. A válaszok külalakja természetesen nem számított értékelési tényezőnek, de aki nem írta meg a pontos címét sem a válaszadó papíron, sem a borítékon, az ne számíton arra, hogy kap ■

ronynak két nagy hátránya van: nem igazán az a fajta, amit ■ hönünk alá csapunk, és átrohanunk a haverhoz egy kis párhuzamos játékra, ezenkívül kevés kábel van, ami végigér rajta, különösen akkor, ha ■ legalsó VESA slottól kell a floppy madzagját elnyújtani a legfelső helyre beeszkábált drive-ig.

Egyéb házak is léteznek, melyek nem igazán ille- nek az itt felsorolt kategóriákba, de ezek általában csak valamely neves gyártó egészben vásárolt konfi- gurációjának külső burkolatát jelentik, és nem hozzá- férhetőek külön. Direkt nem beszéltem az úgyneve- zett multimédia házakról, amelyek beépített erősítőt és hangfalakat tartalmaznak, mivel ezek nem igazán vannak már forgalomban, igen hátrányos tulajdonsá- gaik miatt.

Az előző cikkben és az itt emlegetett típusok közös jellemzője, hogy mindenképpen rendelkeznek tápellá- tást szabályozó főkapcsolóval és bizonyos egyéb gom- bokkal. Az egyéb gombok témaköre a kétállású turbó kapcsoló, és az impulzust adó reset kapcsoló szokott lenni, de már megjelentek olyan házak is, melyekben külön gombbal indítható a második ventilátor (szintén kétállású kapcsoló) és felbukkant már úgynevezett green gombbal ellátott ház is. A green gomb csak ab- ban esetben köthető be, ha az alaplap nem csak a green funkciót képes érvényesíteni, hanem rendelke- zik egy olyan kivezetéssel is, amelyre impulzust adva képes azonnal csökkentett energia szintre áttérni, il- letve teljesértékű működését újraindítani (bár ilyen alaplappal még nem találkoztam). A kapcsolókhoz tartozik még ■ kulcs is. A zár állásától függően vagy nyitva, vagy zárva van az áramkör, ennek alapján van engedélyezve vagy letiltva a billentyűzet.

A házon, ■ fentiekén kívül, található még néhány, a számítógép működését visszajelző eszköz. A power led az alaplap tápellátásának meglétét vagy hiányát jelzi; a turbo led az alaplap órajelének állapotát; a HDD led pedig a merevlemezek adatvonalain törté- nő forgalmazást. Szintén a green funkciók divatba jötte után jelent meg a green led, amire jó néhány alaplap képes egy szaggatott jelet kiadni, hogy villo- gással figyelmeztesse a közeledőt, már üzemel ■ gép, és nem a főkapcsolót kellene babrálni, hanem ütni egy space-t.

A kijelzők témakörébe tartozik a sebesség megje- lítését szolgáló kis display, egy ledekből összerakott számkijelző, amin a beállított érték megjelenik. Az esetek nagyon nagy részében ez teljesen független a valóságtól, hiszen ■ displayen két kijelzési állapotot lehet jumperrel meghatározni, és ezeket ■ turbo gomb megnyomására, jobb esetben az alaplapról ér- kező, a turbo állapotát meghatározó jel hatására jele- níti meg. Tehát akár egy olyan házon is találkozha- tunk ■ 199 MHz felirattal, amiben valójában egy 286-os számítógép rejtezik. A komoly, valóban mérő- szerkezettel szerelt kijelzők nem igazán jellemzőek, mivel ezek ára (csak ■ kijelző!) megközelítheti egy nem túl olcsó ház árát is. Időnként össze lehet futni olyan házakkal is, amelyeken egy kis LCD display van, ami nem csak a pontos sebességet közli, de a bekapcsolás után figyelemmel kísérhető a BIOS által végzett tesztelési sorozat is, már az előtt, hogy a mo- nitor életre kelne. Természetesen ez már egy kártya- helyet is elvesz az alaplapon, és talán mondani sem kell, hogy nem négy számjeggyel írják az árát. Bár ez a kijelző mizéria egy kicsit érthetetlen számomra, hi- szen a tulaj általában tudja gépének sebességadatait, ■ haveroknak meg amúgy is sokkal látványosabb egy tesztprogrammal megmutatni a masina képességeit. A BIOS teszt állására pedig igazándiból akkor van szükség, ha nem indul be a gép, olyankor pedig cél- szerű szervizbe cipelni.

Van néhány alapvető dolog, amit ■ előtt kell tartani egy számítógép összeze- relésekor. Mint azt már nagyon sokszor elmondtam, célsze- rűbb szakszervizzel végez- tetni ■ szerelés nemes, ennek ellenére körülmé- nyes munkáját. Két do- log is indokolja, hogy ne házilag, a nagypapa kapájával álljunk ne- ki belegyömöszölni a házba az alkatré- szeket. Az egyik, ■ jól ismert, de sokak által fel nem fogott elbarkácsolási lehe- tőség: ha hibás sze- relés miatt romlik el egy alkatrész, az nem garanci- ális probléma. A másik ok, ami megfontolandóvá teszi az általában nem túl magas szerelési díj kifizetését, ■ kiegészítő kütyük témaköre. Személyes tapasztalat alapján állít- hatom, hogy kevés bosszantóbb dolog létezik, mint egy százezer forintot érő számítógép, amit nem lehet elindítani, mert hiányzik egy kétszáz forintos kábel.

Ha valaki mégis úgy dönt – bármilyen megfonto- lásból –, hogy maga eszkábálja dobozba gépet, annak mindenképpen szüksége lesz a házhoz kapott szerelő- készlet elnevezésű csavar és „kis műanyag-vacak” ha- lomra, és célszerű a következő szempontokat nem el- felejteni.

– A ház nem csak a számítógép összetevőinek ki- sebb helyre zsúfolására szolgál, hanem azok védelmét is el kell lássa. Ennek egyik alapfeltétele, hogy nem jó, ha lötyögnek ■ különböző egységek, hiszen mozga- tásuk során szétszúszhatnak, kieshetnek, vagy éppenséggel rövidre záródhatnak. Szintén figyelembe veendő, hogy néha ugyan szelíd erőszakra is szükség lehet, de ez nem azt jelenti, hogy ha valami nem akar bepat- tanni, akkor jöhet a kalapács. Nem elfelejtendő to- vábbá, hogy ha egy csavar menete megszakadt, akkor az vagy nem jön ki többet onnan, ahova beeröltettük, vagy akkor is kiesik, ha csúnyán néznek rá.

– Az alaplap alapos elhelyezése mindennek az alapja – mindenképpen stabilan kell rögzíteni a vázhoz. A stabil elhelyezésre szükség van a kis mű- anyag vackok némelyikére, amelyeket az alaplap megfelelő furatain áttolva és a ház kivágásaiba be- csúsztatva támasztékot adnak. A támasztékokból ér- demes az összes lehetőséget kihasználni, különös tekintettel a slotok melletti helyekre, hiszen egy ma- kacsabb kártya benyomásakor ezeknek kell ellentar- taniuk. A szerelőkészlet tartalmaz még néhány csa- vart és áthidaló elemet, amelyek szintén az alaplap rögzítéséhez szükségesek. Az áthidaló elemek szilárdan rögzíthetők a vázon található menetekben (illetve ■ ház külső oldalán anyával), a másik irány- ból pedig az alaplapon átdugott csavar illik beléjük. A csavaros rögzítéseknél figyelni kell a szigetelésre, ami szintén ■ szerelőkészlet tartozékát képező ke- ménypapír alátétekkel oldható meg. Csavaros meg- oldásból is szükséges alkalmazni legalább egyet, de inkább kettőt, hiszen ■ támasztékok oldalirányban elmozdulhatnak (egy csavar esetén is!). Szerencsére – és a noname termékek általános szokásától eltérő módon –, a házakon elhelyezett furatok szinte mindig kompatibilisek az alaplapon elhelyezett fu- ratokkal. Célszerű még a beszerelés előtt rákötni a kapcsolók és ledek csatlakozóit az alaplapra, később esetleg már nem férünk hozzájuk.



Amennyiben az alaplap már szilárdan elhelyezésre került, következhet- nek a különböző kártyák. Az ISA szabványú kártyák- kal szabadon garázdálkodhatunk, hiszen ennél teljes a demokrácia, minden slot egyenértékű. A más szabvá- nyú kártyákat a neki rendelt helyekre vagyunk kénytele- nek dugdosni, és imádkozhatunk, hogy ha kell belső kábel, az elég hosszú legyen (plug and pray). Amire ■ kártyák berakásánál érdemes figyelni, hogy ne zavarják egymást. Most konkrétan a névtelen hangkártyákra gondolok, amik kissé zajosabbá válnak ■ grafikus kár- tyák szomszédjaként. A kártyák elrendezése után csak hozzá kell őket csavarozni a házhoz, hiszen így szilár- dan a helyükön maradnak, akár rázósebb szállítás ese- tén is. Itt sajnos már szoktak problémák adódni (né- hány milliméterrel magasabb a perem, mint a kártya behelyezéséhez ideális lenne), de akkor is célszerű va- lamilyen megoldást kidolgozni (a szerelésnél legyen kéznél valamilyen fogó!). Nagyon fontos, hogy ■ nem megfelelően behelyezett kártya akkora zárlatot okoz- hat, hogy elég a kártya nyáklapja, vagy a foglalát ol- vad meg, „szerencsés” esetben mindkettőnek annyi. Amennyiben minden kártya ■ helyén van, az üres ab- lakocskákat érdemes lefedni az erre a célra rendszere- sített lapkákkal, egyrészt a zavarcsökkentés miatt, más- részt, hogy azon keresztül ne porosodjon a gép.

A különböző belső perifériák beszerelése fakultatív, mármint a sorrendiségükre vonatkozólag. Fontos sza- bály, hogy csak a hozzájuk való csavarokat szabad használni, például bizonyos winchester típusoknál a ráintegrált elektronika nyákja sérülhet hosszabb csa- var alkalmazásakor. Mindenképpen csavarral kell be- szerelni, nem leukoplaszttal vagy spárgával! Ezután jöhet ■ kábelezés, általában ilyenkor kezdenek sokan a Dunára gondolni, mint megoldásra. Pillanatok alatt átláthatatlan szövevény alakulhat ki, még egyszerűbb konfigurációk esetén is. A csomókat mindenki úgy kö- ti, ahogy akarja, de arra illik figyelni, hogy ha van mozgó alkatrész (pl. processzorhűtő-ventilátor), akkor ne lógjon az útjába egy marék madzag.

Amennyiben mindennel megvagyunk, célszerű újra végignézni az egészet, majd ■ feje tetejére fordítani, hogy nem maradt-e benne valami, és csak ezután pró- bálkozni a bekapcsolással. Akár egy beejtett csavar is okozhat tízezreket érő zárlatot. Mielőtt bekapcsolnánk a gépet, kapjunk a fejünkhöz és próbáljunk visszaem- lékezni, hogy biztosan nem fordítva tettük-e az alap- lapra a processzort? A bekapcsoláskor ugyanis kide- rül, hogy számítógépet csináltunk-e vagy bombát...

Schuerue

HARDWARE

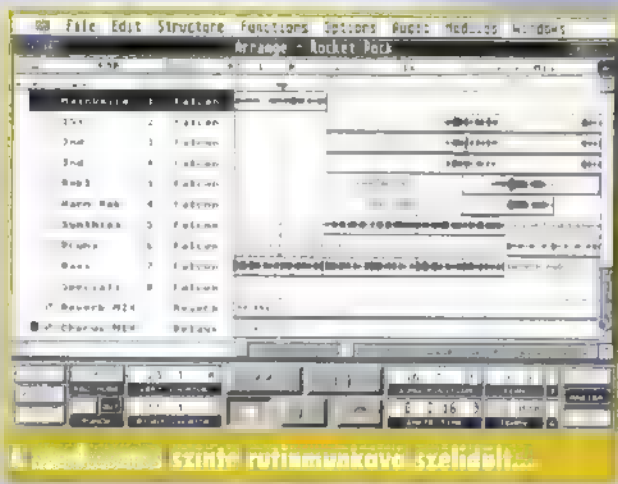
MÉLYVÍZ

**HA SEMMI ÉRTELMESEN DOLOG-
RA NEM HASZNÁLNÉK SZÁMÍ-
TÓGÉPET, ■ NEM KELLENE
ÜRES ÓRÁIMBAN PC-X CIK-
KEKET ÍRNI, AKKOR ■ VEN-
NÉK EGY MASINÁT – AZ
EGYÉBKÉNT MEGLEHETŐSEN
ERŐS – ZENESZERZÉSI INGE-
REIM MIATT.**

CUBASE

ber nagyon könnyen hozzászokik és üvöltene, ha vissza kény-
szerítenék a funkcióhívásokhoz. A különféle funkciók menük-
ből való lehívása itt sem nélkülözhető, de az alapvető dolgok
az alapképernyőn is megtalálhatók, így a program akár
gombnyomásokkal is vezérelhető.

Az említett alapképen egyébként – más programok által is
egyre inkább népszerű módon – a felvett szekvenciák fekvő
rúdként jelennek meg, ez teszi lehetővé a grafikus szerkesz-
tést. Az anyag apróbb részleteinek elemzéséhez és utólagos módo-
sításához különféle szerkesztési módok állnak rendelkezésre:



– EDIT

A hangok egy klaviatúrának megfelelően helyezkednek el,
így a hangmagasság problémák gyorsan korrigálhatók. Ugyanitt az egyes
Control Change értékek is láthatóvá
tehetők és módosíthatók.

– LIST

Ezen a szerkesztési képen a fel-
vett ún. események (events) egymás
után jelennek meg. Tehát az azonos
pozícióban elhelyezkedő dolgok nem
takarják el egymást. Éppen ezért ■
utólagos vezérlő üzenetek elhelyezése
ebben ■ módban célszerű.

– DRUM

A dobhangok nevei is megjelen-
nek ezen szerkesztési módban, mely-
nek nem sok gyakorlati haszna van,
de örülünk neki, mint lehetőségnek.

– SCORE

A feljárt hangok kottaképe je-
leníthető meg ■ SCORE szerkeszté-
si képen. A hangok nemcsak megje-
lennek, hanem módosíthatók is. Itt
meg kell jegyeznem, hogy a kotta
nem minden Cubase verziónál
nyomtatható ki. Erre ■ célra a
Cubase Score a legalkalmasabb.

Sokan hozzászoktak (pl. ■ régeb-
bi Creator vagy ■ Notator progra-
mokban) ■ ún. patternek kezelésé-
hez, ahol az egyes blokkok felvétele
után ezekből a blokkokból, a pat-
ternekből állíthatók össze magát a
dalt. Nos, a Cubase erre is lehetősé-
get ad, így például egy refrén elké-
szülte után az őt felépítő sávok

együtteséhez egy tetszőleges név rendelhető, és a későbbiek-
ben a refrénre elég csak a megadott névvel hivatkozni.

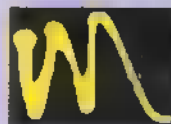
A nélkülözhetetlen pontosítási funkció, ■ Quantize is
meglehetősen fejlettre sikerült. A hagyományos pontosítá-
son kívül létezik még Iterative Quantize, ami a megadott
ütemegységhez csak közelíti a hangokat, illetve Analytic
Quantize, amely automatikusan felismeri a megfelelő pon-
tosítási ritmikát. Mindennek tetejébe a Groove Quantize is
rendelkezésünkre áll; itt előre elkészített vagy saját magunk
által definiált ritmusképlettel pontosíthatjuk ■ feljárt sávok
dallamokat.

Bizonyos esetekben igen hasznos lehet, hogy ■ Cubase
egyszerre több MIDI csatornán is képes felvételt készíteni.
Például külön sávra (esetleg más-más hangszerral) kerülhet a
bal- és jobb kéz játéka, vagy egyszerre több billentyűzetről is
történhet felvétel. Ezt ■ Multirecord funkció teszi lehetővé.

A felvétel elkészülte után egy – akár általunk is létrehoz-
ható – keverőpulton végezhetjük el az utolsó simításokat,
mely keverőpult nemcsak Control Change, hanem System
Exclusive üzeneteket is képes küldeni, így akár ■ hangszínek-
be is beletűrhathatunk vele.

A rengeteg funkció ismertetéséhez bár hosszú oldalak te-
leírása lenne szükséges, a Cubase egy olyan program, amely-
nek kezelését ■ ember rövid idő alatt is játszva elsajátítja.
Hajrá Mari néni!

Krix-krax

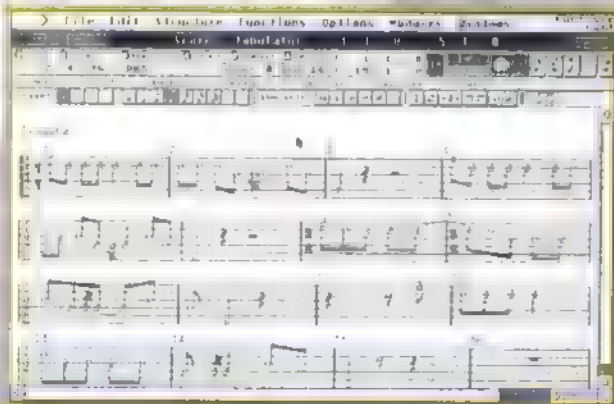


mindenféle előjáték nélkül kijelentem, hogy a
Cubase olyan zenei program, amely önma-
gában használva is megérdemel egy számító-
gépet. Aki ezt a programot nem tartja alkalmasnak a zene-
írásra, az vagy nem ismeri eléggé, vagy tehetségtelen amatőr,
esetleg csak kevés fényerőt adott a monitorjára.

Hogy ■ zeneszerzők nagy része a Cubase-t használja az
annak is köszönhető, hogy ■ program létezik PC-n, Atarin
és Macintoshon futó verzióban is.

A gyanútlan zenekedvelő is szívesen kezd matatni a me-
nüpontok között, mivel ■ program rendkívül jó felépítésű és
felhasználóbarát. (Itt úgy érzem, meg kell jegyeznem, hogy
nem reklámszöveget olvastok. Engem egyszerűen csak arra
kértek, hogy írjak egy oldalt a Cubase-ről. Ha sokat árado-
zom, akkor ■ azért van, mert évek óta ezt használom, és
egyetlen rossz szót nem mondhatok róla.)

Szóval nagyon jó ■ felépítés, minden fontos (és kevésbé
fontos) dolog megvan, és az egyes funkciók könnyen és
gyorsan elérhetők. Ez azért nagyon lényeges, mert az egyes
sávok, dallamok feljátszásakor (itt nem a zakatoló progra-
mozott zenéről ■ szó) a zenész egy törlés, egy másolás



Sok zenekar kedveli a sequencer programot.

vagy bármi egyszerűbb beavatkozás miatt nem esik ki ■ já-
ték lendületéből.

A sequencer program (merthogy a Cubase ugyebár első-
sorban sequencer program) normális esetben 64 sávot, képes
több MIDI kimenetet is kezelni, így komplett stúdiók vezérlé-
sére is alkalmas.

Az alapvető kezelőszervek magnószerűek, tehát nem érde-
mes róluk beszélni. Nagyszerű dolog viszont, hogy ■ kivágás,
másolás, összeillesztés stb. funkciók grafikusak, ennek megfe-
lelően használatuk rendkívül egyszerű és nagyon látványos.
Nem tudnék leszokni az olló, a radír és a ragasztó használá-
táról. Nem mintha a kellenél többet szípoznék, csak az em-



COMPUTERBOOKS

**Legújabb
kiadványaink**

Budapest, XII. Tartsay Vilmos u. 12.
Tel.: 175-15-64; Tel./Fax: 175-35-91

Tóth D.: OS/2 WARP felhasználói ismeretek	1.680.-
Pintér Miklós: Az AutoCAD R13 szerkesztési újdonságai	599.-
Pintér M.: AutoCAD parancsok és változók – R13 – angol & magyar – DOS, WINDOWS, UNIX	1.176.-
Tóth B.-dr. Tamás P. és trsai: WINDOWS ■ ■ Microsoft PLUS felhasználóknak	1.995.-
Lengyel V.: Az INTERNET világa	1.456.-
Gerő J.: PowerPoint ■	1.426.-
Stolnicki Gyula: Hálózatokról kezdő felhasználóknak	1.369.-
Dedinszky F.: CA-VISUAL OBJECT	1.559.-
Gazsó Z.: Adatbáziskezelés FOXPRO-ban – 2.5, 2.6 – WINDOWS/DOS – lemez melléklettel	1.476.-
László J.: Hangkártya programozása Pascal és Assembly nyelven – lemez melléklettel	1.568.-

Kérje teljes és részletes könyvkatalógusunkat!
Levél cím: 1253 Budapest Pf. 71.



MEGKAPTAM A LETOLÁST, HOGY NAGYRÉSZEZT CSAK HARDWARE-RŐL ESİK SZÓ A CDi ROVATBAN, A SOFTWARE-EKET HOGY CSAK MEGEMLÍTEM... KÖVETKEZZÉK HÁT HÁROM ÚJDONSÁG NAGYFIÚKNAK ÉS HÉT ÉRDEKESSEG KISFIÚKNAK.



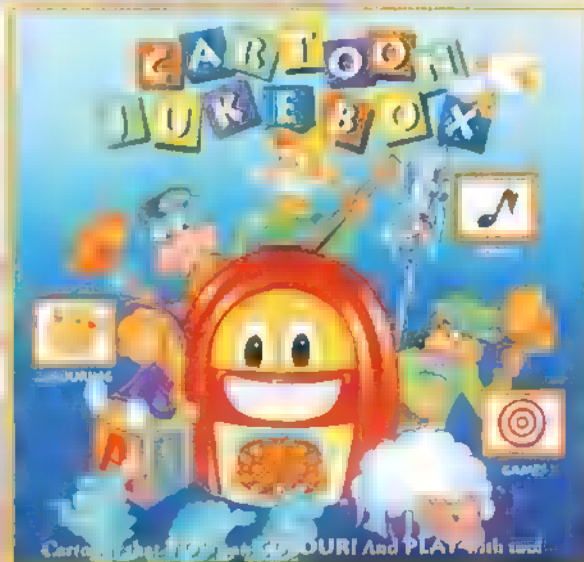
Wielőtt bárki is kiröhögne, szeretném leszögezni, hogy az Amigán vagy PC-n már régóta ismert programok csak lassan (de egyre fejlődő ütemben) írődnek át CDi-ra. Ezért tessék csodálkozni, ha Flashback újdonságként említem – pedig forró, a napokban adta ki Philips. Egy kicsit elkalandozva azt hiszem, a legnagyobb baja a CDi-nak: minden egyes programon, filmen meglátszik Philips keze nyoma. Ez önmagában nem lenne hiba, hiszen korrekt és lelkiismeretes a cég. Csak éppen eléggé gyors, és a sok átfutási idő miatt, még csak mostanában lát napvilágot például a Creature Shock, pedig PC CD-n már több mint fél éve létezik (a Flashback PC-s folytatásáról pedig épp az előző számunkban olvashattatok).

Kanyarodjunk vissza a Flashbackhez. Alig hiszem, hogy akad olyan kalandjátékos, aki ne játszotta volna végig. Amigán az első igazi játék volt (na jó, nem a Flashback volt az első, hiszen Another Worlddel indult a dolog), ahol 3D vektor segítségével, gyönyörűen animált figurák verték kenterbe pixeles grafikát. A CDi esetében egy picit másképp fest a dolog, hiszen a gép önmagában meglehetősen lassú (bár állítólag Motorola 68020-as proci-feleségre épül).



Ezért a készítő 3D renderelt grafikával kárpótolnak bennünket, amit a CDi „filmként” játszik le (speciel a CDi-hoz képest eléggé gyatrára sikerültek...). Szóval, a játék tök ugyanolyan, mint mondjuk PC-n: a CDi távirányítójának kurzorával is irányítható, de azért nem árt egy gamepad, hiszen rengeteg funkciót kell használni (Jon két percnyi game-elés után inkább berakott egy filmet...). Mászkálsz, szaladsz, ugrasz, felveszel, használod, lösz, követ dobsz, átkapcsolod. Mindez a kurzor és két gomb kombinációjával elérhető és egy-két órai játék után szerintem megszokható.

A másik érdekes játék a Micromachines. Ez is kicsit egy kicsit, mert a Micromachines első része jelenik meg csak meg CDi-on, pedig épp most bontottam ki a MM2 Speciel Edition PC-s változatát, amellyel már pályát is szerkeszthetünk. Ami engem illet, még örülök is neki, mert már rettentően unom a MM2 pályáit (na, majd most építék TRF-fel újakat). A játékot ketten is játszhatják: vagy két gamepaddal, vagy a gamepad kurzorait használja az egyik, a maradék négy gombot a másik játékos. Ha egyedül vagy, a távirányító is jól használható. A játék egyébként



tökéletesen megegyezik a PC verzióval, ugyanazok a pályák, ugyanazok a figurák, a grafika.

A harmadik újdonság nem egészen játék, inkább egy technikai bravúrral összehozott interaktív zene. A Cranberries együttest beszéltek rá, hogy marhuljanak egy kicsit kamerák előtt (nem eshetett nehezükre), majd grafikusok és programozók segítségével összerittyentették a Door and Windows című „multimédiát”. Zenés bohóckodás, beszélnek az együttes tagjai, képeket, animációkat mutogatnak, közben szól a Cranberries. A CD külön érdekessége, hogy az adatokat rainbow formátumban írták rá, így az öt audio-tracken kívül (amit a hagyományos CD-lejátszóval is meghallgathatsz) 400 megányi kép és video rejtezködik a CD-n. Háromféle platformon is használható: a CDi mellett PC és Mac formátumú software-t találunk rajta.

A végére tartogattam „Jon kedven-cét”, elsősorban 3-8 éveseknek való Cartoon Jukeboxot (tényleg tetszett neki!). Angol gyerekdalokat s mellé kedves kis rajzfilmeket tartalmaz. A rajzfilmmfigurákat ki lehet színezn, így például bátran előállíthatunk lila bárányt narancssárga fejjel vagy zöld hajú lemming postást, zöld iskolabuszt (kábé ennyire voltunk kreatívak Jonnal). Félretéve a tréfát, a CD tényleg ügyes és aranyos, egy 6-7 éves srácnak egyenesen kiváló (barátoknak is javallott: órákon át elvult vele lelkem...).

Mr. Chaos

CDi ROVAT

MÉLYVÍZ

AUTÓSISKOLA '95

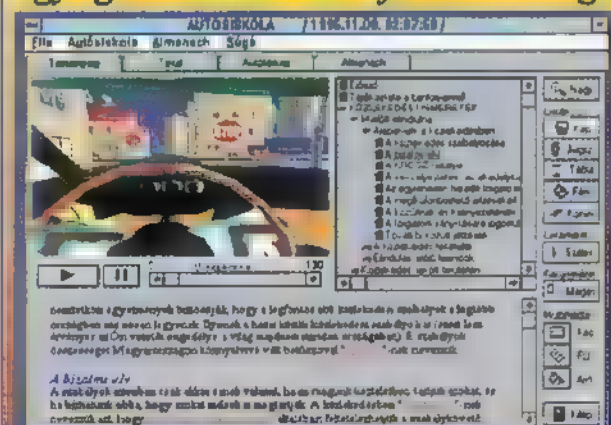
Egy igazán hasznos befektetés vizsga előtt állóknak, és azoknak is, akik már jogosítvánnyal rendelkeznek, mert

ez nem csak KRESZ-teszt!

Ára: 4550 Ft + ÁFA

Tartalmazza:

- a "B" járműkategória tankönyvének teljes anyagát hypertextes formában
- a hatósági vizsga tesztkérdéseit változatos lekérdezési lehetőséggel
- szabály- és fogalomgyűjteményt, oktatójátékot
- 1200 színes képet, 200 db 3 D-s animációt és videobejátszást
- Magyarország részletes autótérképét vektoros formában
- Autós Almanach-ot (autótipusok, márkakereskedők, autósiskolák, stb.)

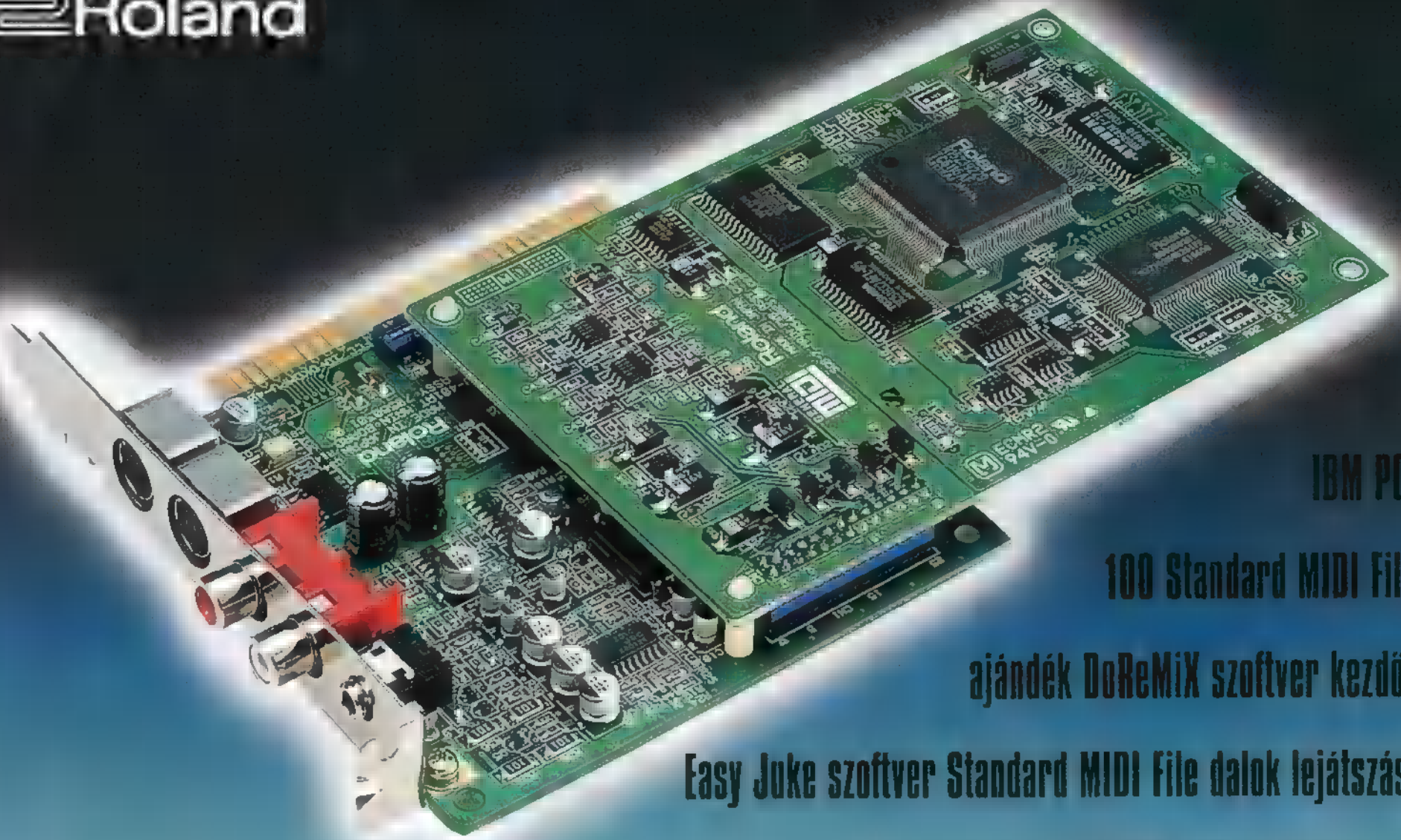


min. 386 DX40, 4MB RAM, SVGA, CD-ROM, SB, komp. hangkártya, MS-Windows 3.1, 95.

TolmaMédia 6500 Baja, Parti u.12. T/F.: 79/326-355, T.:1/189-9360

Gyere el a Computer Karácsonyra, próbáld ki, vásárolj meg, és lehet, hogy Te leszel, aki megnyered egy autóvezetői tanfolyam díját!

Roland



IBM PC-hez

100 Standard MIDI File dal

ajándék DoReMiX szoftver kezdőknek

Easy Juke szoftver Standard MIDI File dalok lejátszásához

kompatibilis a legtöbb ismert hangkártyával

Megérkezett!

Sound Canvas Daughterboard

General MIDI kompatibilis

128 RS-PCM hangszín Sound Canvas minőségben

6 dobkészlet, 119 ritmushangszer

beépített kórus és zengető effekt

128 hang polifón



Midi-Music Roland Márkaholt
1077 Új. Vesselőnyi u. 57
Tel: 3414-735 Fax: 2680-879

MULTIMÉDIA

PREMIER

EGYSZER VOLT, HOL NEM VOLT... ÁLLJ! NEM, EZ MÉG NEM VOLT. ILLETVE WINDOWS ALATT MÉG SOHA SEM VOLT KISISKOLÁSOKNAK, MAGYAR- NYELVŰ KÉPESSÉGFEJLESZTŐ OKTATÓPROGRAM. A ŐSZI COMPFAIREN AZONBAN, A BAJAI PROFI-MÉDIA KFT. ÉS AZ ÁBÉCÉSKÖNYV KIADÓ KFT. BEMUTATTA MANÓKA-LAND C. PROGRAMJÁT.

Munkájuk egészen újszerű eszközt kínál az általános iskolák alsó tagozatán tanított környezetismeret oktatásához. A multimédia eszközeit használó program kellemes perceket szerezhet a nebulóknak, mindamellett hasznos ismeretanyagát játékosan csempészi be cseperedő szürkeállományukba. Szerintem fontos darabja a „made in Hungary” típusú programoknak, mert végre nem csak a játékosoknak vagy a lexikon bűvároknak szól, hanem az iskolában vagy akár

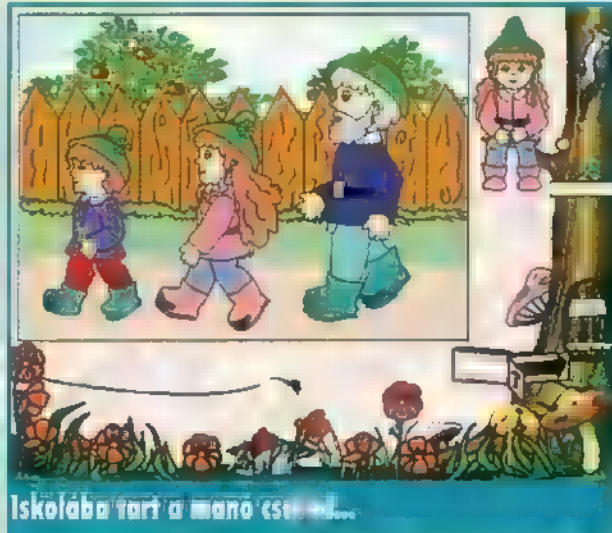
A DELFIN CD SAROKTÓL KAPOTT THE RAINBOW COLLECTION EGYIK DARABJA, A KIDS' FARM, EGY ARANYOS, JÁTÉKOS, MESÉS OKTATÓ JELLEGŰ PROGRAM. KÉPEK, MESÉK ÉS ANIMÁCIÓK ADNAK SEGÍTSÉGET PÉLDÁUL A NYELVTANULÁSHOZ, VAGY A NEMZETI ZÁSLÓK MEGISMERÉSÉHEZ.

A játék – mert tulajdonképpen azért egy játék – Windows alatt fut. Az első képernyőn egy kicsi kis ház jelenik meg, melyre kattintva a gyermek szobájába jutunk. A tárgyak némelyike csak egy-egy animáció szimbóluma: a tükörben a kislány királylánnyá válik, majd eltűnik; a halacska ebihallá változik, és ehhez hasonló varázslatos események történnek a szobácskában. Találunk olyan be rendezéseket is, melyekre kattintva tovább léphetünk.

Amikor a macira irányítjuk egerünket, egy névkeresős fejtörő szórakoztat. Ennek segítségével megismerkedhetünk az állatok hangjával, és könnyűszerrel megtanulhatjuk angol neveiket. Ha a játékosdobozra mutatunk rá, puzzle-t játszha-

Manóka-Land

otthon, a gyerekeknek. A tárgy sem öncélú, hiszen a manócskák a tankönyvvel egyenértékű információ-hordozókká léptek elő. Csak egyetlen furcsa kérdés vetődött fel bennem: van-e ma minden általános iskolának számítógépe, és ehhez megfelelően képzett tanára? Ha van, akkor semmi gond, mert itt az új – a gyermekek által villámgyorsan

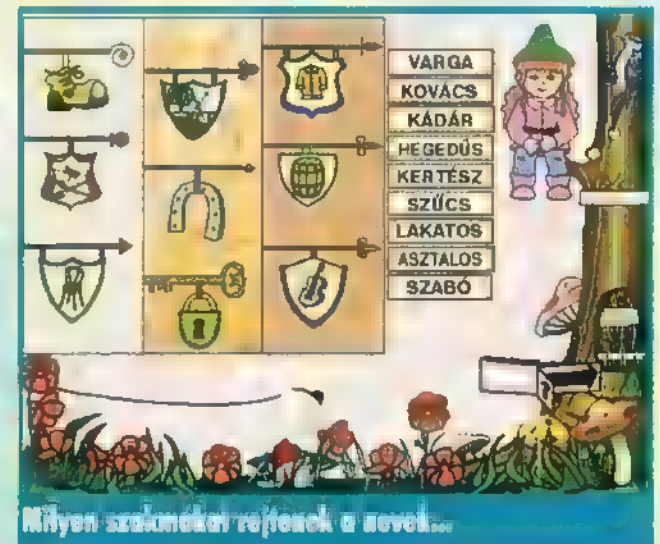


Iskolába tart a manó család...

megszerethető – eszköz. A baj csak akkor kezdődik, ha már a feltételek is hiányoznak. Úgy tűnik a Profi-Média már csak ilyen megszállott csapat, akik mindig az elsők között valósítják meg azokat a programokat, amiről mások még azt gondolják, ez a jövő zenéje. Remélem a karácsonyi forgatagban sokan találják meg a Manóka-Land gy-

rekrázos borítóját, és veszik le érdeklődve a polcokról. A CD játékokkal, feladatokkal, animációkkal színesített világa szerintem még a szülőknek is örömtelivé teheti a tantárgyban való tallózást. A Manóka-Land sikeréhez hozzájárulhat az is, hogy már a feldolgozott tankönyv is lényegesen fejlettebb a témakörben megjelentekhez képest. A programhoz egyébként ezt is mellékelik, mert egyes részek – kifestő és rajzoló feladatok – a CD-ről kimaradtak, ezeket a könyvben találjuk. A kezelése egyébként egyszerű, valóban gyermekcentrikus. Hasznos darabja az egyre szélesedő hazai multimédia kínálatnak.

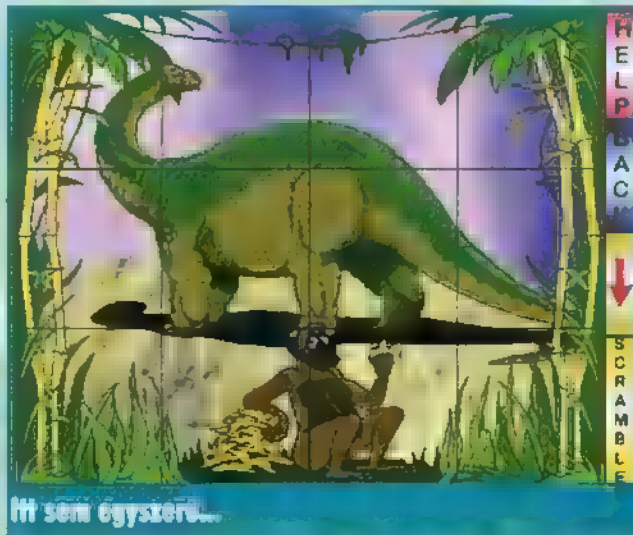
Shy



Milyen szakmákat rejtenek a nevelő...

KIDS

FARM



Itt sem egyszerű...

Az egyik mesekönyv a Cindy and Hopper mesébe röpt, ahol meghallgathatjuk, illetve elolvashatjuk, mit tesz egy kislány az almafa alatt talált kölyök nyuszival. Cindy tudja, hogy a nyuszinak a mamájára a szüksége, kézenfogja kis barátját, és elindulnak a mezőn. A kutatás során természetesen jól végződik. A másik füzetecskében egy kisvonatot találunk, melynek egy-egy kocsjába mondókákat rejtettek. Ezek kevés angol tudással pillanatok alatt elsajátíthatók. A program még sok meglepetést tartogat, de ha mindet leírnám, mi marad karácsonyra?

Számomra kellemes kikapcsolódást jelentett még akkor is, ha beszélek angolul, és kicsit több vagyok 10 évesnél. (Mint egyik megfejtőnkől tudjuk: 897 – TRf.)

Csilla

tunk. A kis gereblye segítségével a mezőre jutunk, ahol az állatokról kicsi filmeket láthatunk. (Sajnos az állatok hangja nélkül. TRf gyorsan segített ezen, mert mögöttem állt, és én azt hittem, hogy a brekegés a gépből jön – tévedtem.)

A kártyalapra kattintva a kis rajzfigura megkér, hogy keresd meg az elültetett növényeket, hiszen ő elfelejtette, hová is ültette tavasszal. Ha továbblépünk, balra a zászlókhöz (TRf persze itt is segítségemre volt, mert nélküle még mindig azon gondolkodnék, melyik országot is mondja angolul a program, és ahhoz melyik zászló tartozik – már megint sikerült tanulnom valamit), jobbra a kifestőkönyvhöz érkezünk. Ide a főképernyőn keresztül, az amerikai zászló, illetve a színes dobozok segítségével is eljuthatunk. A programra majdnem mindenhol igaz, hogy egy-egy részhez többféle út is vezet.



Cindy szép meséket olvas...



A magyar zászló vajon miért nincs itt?

3D Studio

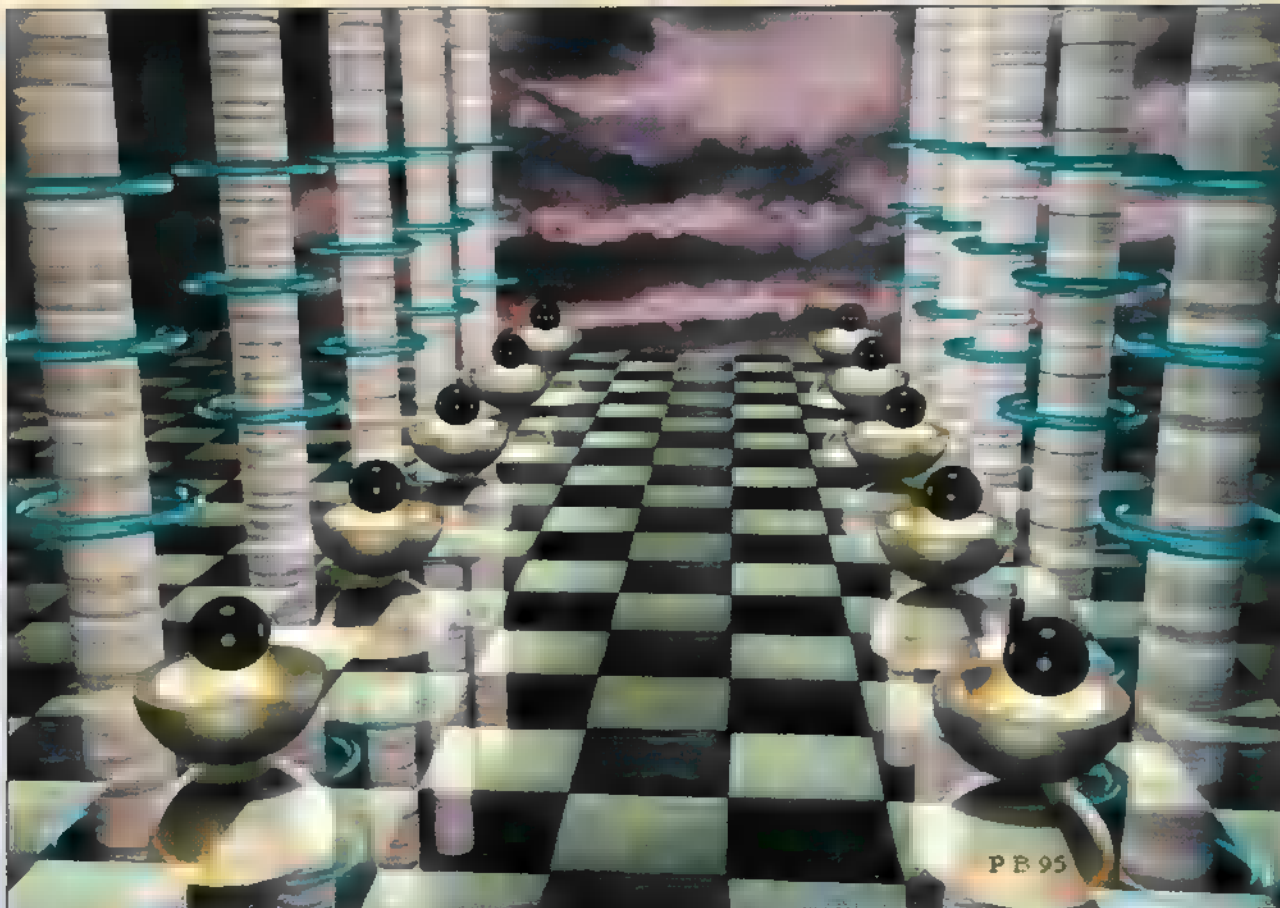
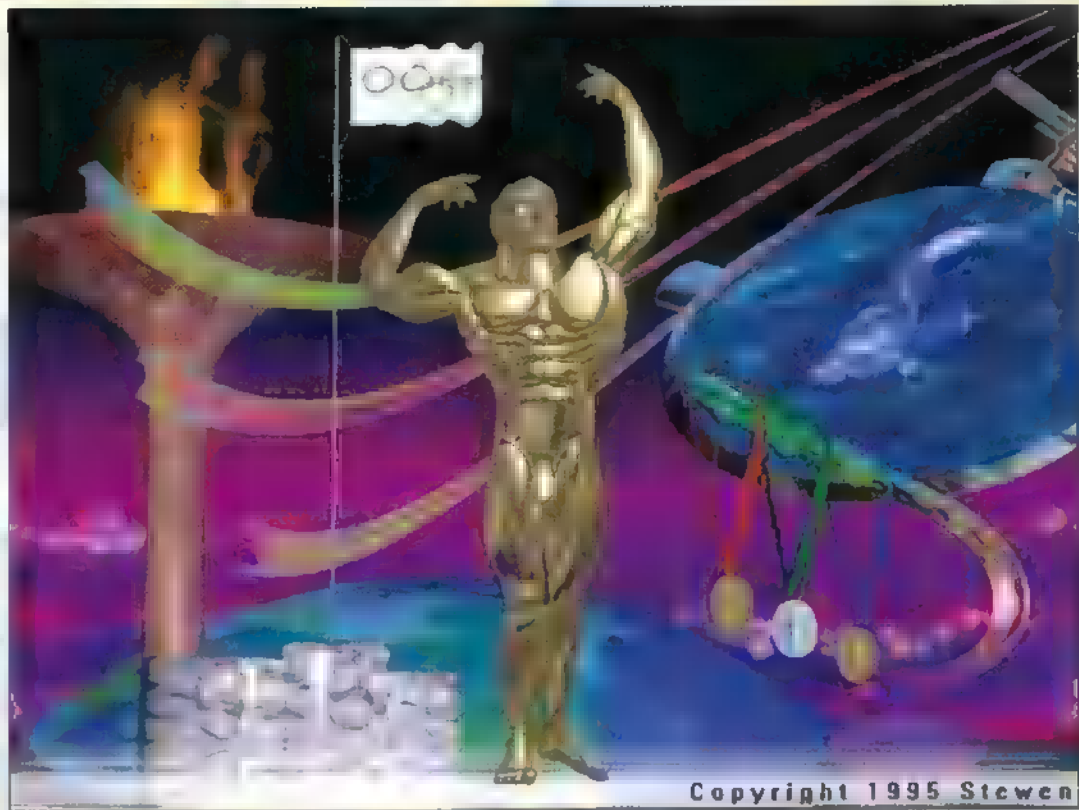
levelekre válaszolunk

ÍGY AZ ÉV VÉGE FELÉ KÖZELEDVE, ■ EMBER MINDIG EGY KICSIT ÁTGONDOLJA AZ ELROHANO ÉV ESEMÉNYEIT, ÉS ■ MŰLTRA VISSZATEKINTVE EGY KIS ÉRTÉKELÉST VÉGEZ.

A 3D Studio rovatban közzétett „A hónap 3D-s képe” felhívásra sok levelet és képet kaptam, most erről ■ témáról következnek egy kis eszmefuttatás. A beérkezett képeket nincs szándékom rangsorolni és egymáshoz képest viszonyítani, nem ■ én feladatom eldönteni az alkotásról, hogy mérföldkő ■ digitális művészet országútján, vagy csak egy felesleges és fáradságos kitérő az önkifejezés útvesztőjében.

Az első dolog, amit meg szeretnék jegyezni, hogy ha komolyan elhatározzuk, hogy a programot magas szinten szeretnénk használni, akkor pontosan tisztában kell lennünk a gép erőforrásaival, és mindig az aktuális tudás szintünknek megfelelő feladatot kell kiválasztanunk magunknak. A 3D Studio, az animációs programok és szinte minden grafikai program manapság az eszközök tömegét nyújtja a felhasználóknak. Az eszközök, ■ beállítások és ■ paraméterek mennyiségének növekedésével lényegesen bonyolultabb feladatok ellátására alkalmas és szélesebb perspektíva tárul fel előttünk – legalábbis első látásra úgy tűnik. Az eszközök sokasága mellett nem szabad elfelejteni, hogy egy rajz elkészítéséhez elég egy papír, egy ceruza plusz egy radír, és nem valószínű, hogy szükségünk van betűsablonra, vonalzóra, körzőre, ecsetre, színes lámpákra, vetítőre stb.

A 3D Studioban már rögtön az első pillanatban nehéz feladat előtt állunk. Egyetlen téglatest, egy fényforrás és egy kamera létrehozása akár azonnal elvégezhető, és mégis számtalan variációt rejt magában. Egy pattogó labda elkészítése milyen egyszerű feladatnak tűnik, de ha jobban megvizsgáljuk az objektum (a labda) folytonosan változó pályavonalát, alakváltozását, akkor rájövünk, hogy csak pontos tervezéssel elvégezhető feladat előtt állunk. Egy munka meg-



3D, ANIMÁCIÓ

MÉLYVÍZ

kezdésekor mindekenélőtt ■ mondanivalót, a koncepciót kell definiálni; gondoljuk át pontosan, hogy mit szeretnénk elkészíteni, rajzol-

juk le ■ végeredmény körvonalait, és írjuk le ■ elkészítés fázisait, lépcsőit. Ha nem sajnáljuk az időt a tervezésre, rengeteg időt takarítunk meg a kivitelezés során.

Animáció készítésénél a feladatokat különböző csoportra oszthatjuk: objektumok modellezése, fényhatások, megvilágítások beállítása és animáció készítés. Az első lépésekben a program megismerésének és gyakorlásának legegyszerűbb módja, ha kiválasztunk egy létező használati tárgyat vagy objektumot, és a lehető legpontosabban elkészítjük digitális változatát. Kiváló példa erre Cserjés Péter munkája. A kiválasztott hangszer (cselló) a kiszámított képen nagyszerűen néz ki, bár pontos szakmai értékeléssel sajnos nem tudok szolgálni, mivel nem vagyok hangszerkészítő mester. Második lépésként animáció készítés során megmozgathatjuk az elkészített objektumot. A cselló esetén ez nem is olyan egyszerű dolog, ■ kiválasztott zenéhez pontosan igazított mozgás, a húrok rezgése, ■ különböző lefogások (remélem így mondják) szimulálása. És ebben ■ esetben még mindig ott tartunk, hogy próbáljuk ■ valóságot megjeleníteni, leutánozni. A számítógépes animáció nagysága pontosan abban rejlik, hogy még soha nem látott tájakra, soha nem érzett érzelmek felé kalauzol, és mindent mindenki számára befogadható formában, ■ monitoron, a TV-n, ■ mozivászonon vagy akár egy virtuális sisakon keresztül.

Meglepő módon az oldalon – ellentétben ■ felhívással – nem egyetlen kép, hanem három munka eredménye látható. A képek igazán nagyszerűek, gratulálok ■ alkotóknak! Cserjés Péter, Baja – Cselló; Palotás Bálint – fantázia oszlopcarnok; Nickmann István, Budapest – Olimpia.

A továbbiakban a levelekre inkább elektronikus formában, az IDG Online BBS-en keresztül válaszolnék (per ■ ettől még nyugodtan küldhetek levelet, csak így két hónapos késéssel tudok rá reagálni).

Kiváló 3D Studio fórumot nyitott TRf a BBS keretein belül, én pedig (Nomad álneven) igyekszem sűrűn benézni és válaszolni. A BBS száma: 156-0691 (éjjel-nappal hívható 2400-14400 baudon).

Kaiser Péter

Multimédia

A VIDEO CSODÁLATOS VARÁZSA UTÁN VÁNDOROLJUNK ÁT A 3 DIMENZIÓS ANIMÁCIÓ ÉS GRAFIKA VI-LÁGÁBA, Ahol kezdeti video-boom után a gyártók most komolyabb felhasználók felé is fordultak, és „zsákszámra” ontják magukból 3D grafikus funkciókkal felruházott kártyákat. Ezekkel a kérdésekkel foglalkozunk most mi is, egy kicsit részletesebben.

A legmerészebbek már a video és a 3D támogatást is egyazon kártyára teszik, így egy ilyen univerzális kártyával többféle szenvedélynek is hódolhatunk. Azért írtam az imént komolyabb felhasználókról, mert míg a video inkább szórakoztatásra való, addig a 3D animáció nélkülözhetetlen kellék szimulációk, vizualizációs rendszerek világában. Hogy mást ne említsek, egy térinformatikai rendszer (GIS) PC-re való telepítése eddig szóba se jöhetett, mivel gigabyte-os állományok manipulációja és renderingje (hú, de szép ősmagyar szó!) nagy kapacitást igényel. Manapság azonban ez már PC-ken is megoldható, még hozzá kisebb anyagi ráfordítással. Csupán egy megfelelően robusztus operációs rendszert kell választanunk, amelyre létezik valamilyen 3D szabvány (pl. OpenGL Linuxra, SCO Unixra, WinNT-re stb.).

A kártyáknak két típusát különböztetjük meg. A drágábbik kategóriában általános célú RISC, vagy DSP proci csücsül (esetleg több), olcsóbbakban pedig egy korlátozott képességű 3D célprocesszor. Kezdetben a drágábbik kategória volt jelen, ezért nem létezett az úgynevezett „cost effective solution”. Manapság azonban inkább az utóbbi terjedt el, ennek köszönhetően már 400\$-ért pl. egy Matrox Millennium boldog tulajdonosai lehetünk. A mostani „adásban” ezt a széles körben elterjedő, olcsóbbik kategóriát mutatjuk be.

A 3D rendszer kétféle módon kapcsolódhat az operációs rendszerhez. A kártyának van egy függvény-

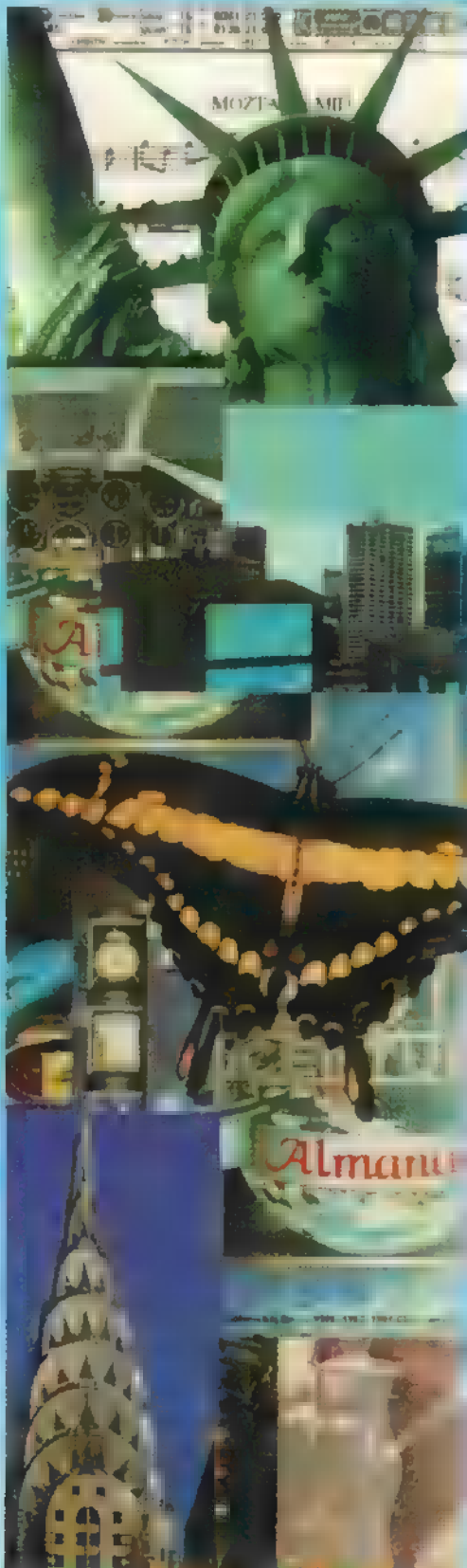
készlete (API-ja), amit egy driveren keresztül lehet elérni. Ha a kártya még egy szabvány 3D standard API-t (pl. OpenGL) is támogat, akkor a drivernek nem sok dolga van, és az összekapcsolás ideális. Ha nem, akkor a drivernek le kell fordítania a 3D standard API függvénykészletét a kártya egyszerűbb API-jára, ami egy kicsit lassabb működést eredményez, azonban mindenképpen olcsóbb kártyát, és flexibilis operációs rendszer választást, mivel csak a drivert kell átírni. Lessük meg először, hogy milyen alapfunkciók laknak a mostanság kapható 3D kártyákban. Illetve ne is a kártyákat vizsgáljuk meg, hanem a 3D chipeket, mert az a kártya lelke, másrészt pedig a kártya ezen kívül csupán a frame buffert (VRAM, WRAM vagy DRAM), Z-buffert, RAMDAC-ot, a busz interface-t (glue logic) és egy video csatlakozót tartalmaz, melyekről már korábbi adásainkban szolt a rege.

Vegyük elsőnek a 3D modellezést. Egy objektum általában egyszerű poligonok sokaságából áll össze. A poligonok gyakran háromszögek, ritkábban négyszögek, de lehetnek görbékkel (spline, Bezier) határolt alakzatok is. Minél több primitívből áll az objektum, annál élethűbb, de annál komolyabb számítási kapacitást is igényel a rendering. A 3D chipek koordináta regisztere tartalmazza a háromszög primitívek mindhárom pontjának x,y és z koordinátáját. Ahhoz, hogy a takarási viszonyokat is nyomon

követhessük, egy Z-buffernek (mélység puffer) nevezett memóriát használunk, ami tartalmazza minden, a képernyőn éppen látható pont z koordinátáját, azaz mélységét. A Z-buffer felbontása általában 16 bit, azaz csupán 65535 mélységszintet tud megkülönböztetni, ami azért nem oly sok, de egy ügyes rear és back pane technikával (a renderelni kívánt térrész nézőpont szempontjából való elő- és hátlapjának definiálása) ez is kielégítő. Szóval a megjelenítendő primitív z koordinátáját (de melyiket?) összehasonlítjuk a Z-buffer, a megjelenítés helyén tárolt z értékével, és csak akkor jelenítjük meg, ha az nagyobb ennél.

A 3D chipek fontos tulajdonsága az árnyékolás. A szegényember ray-tracingje a Gouraud shading, a chipek szinte kizárólag ezt a technikát alkalmazzák. A primitívek színe három csúcspont színének átlaga lesz. „Megfejelhetjük” ezt még a textúra mappeléssel is, ami egy tetszőleges bitmapet húz rá egy térbeli felületre. Minden háromszög három csúcspontja egy háromszögletű területet jelöl ki a 2D textúra bitmapen (texture element, texel). Először tehát ezeket kell megtalálni. Aztán a terület három koordinátáján talált színérték átkerül az objektumra, a háromszög belsejét pedig interpolációval számítjuk ki. Ezt inverz módon elegáns megoldani, azaz az objektum primitívjének az adott pontjához visszakeressük a textúrapontot, és azt jelenítjük meg. A texture mapping és a Gouraud shading együttes alkalmazása már igen kellemes eredményt szolgáltat. Végezetül, ha sok memóriánk van, akkor a kettős puffer (double buffer) technikát alkalmazhatjuk gördülékeny, filmszerű animációk előállításához, ami azt jelenti, hogy amíg az egyik memóriaterületen számolás folyik, addig a másik kerül a képernyőre és fordítva.

És hogy néz ki mindez a valóságban? A PC-nek azért sok dolga marad még, mivel ha forgatjuk, tolo-



3D chip gyártó	rendering (Z buff): - Gouraud árny. - textúrával - Pixel, Texel, poly/sec	memóriák	további funkciók
NV1 és STG2000 SGS-Thompson	- (nincs adat) - 480 kpolyg. (spec) 75 Mpel/s, 30 Mtel/s	4 MB VRAM 4 MB DRAM	VGA, 2D GUI, video gyorsítás, nincs Z buf.
YGV612 Yamaha	- 300 kpoly/s (50 pel/p) - 150 kpoly/s (50 pel/s) - (nincs adat)	4 MB DRAM	2D GUI gyorsítás
MGA-2064W Matrox	- 190 kpoly/s (50 pel/s) - 23 kpoly/s (50 pel/s) - 38 Mpel/s	8MB WRAM	VGA, 2D GUI gyorsítás
GLINT 300FX Creative Labs Chip	-8 Mtel/s - (nincs adat)	VRAM ?	2D GUI gyorsítás
3Dlabs Virge	- (nincs adat)	?	
S3	- (nincs adat)	DRAM	VGA, 2D GUI, video gyorsítás, RAMDAC
T3D2000 Trident	- 200 kpoly/s (100 pel/s) - 200 kpoly/s (50 pel/s) - (nincs adat)	16 MB DRAM VRAM, DRAM Z buf. DRAM Z buf.	VGA, 2D GUI gyorsítás, video gyors, csak 3D renderer
SHARC SGA3000 Spea V7, Siemens	- 1000 kpoly/s (50 pel/s) - (nincs adat)	2D grafikus kártya DRAM- ja	
R3D/100 Lockhead Martin	- (nincs adat) - 750 kpoly/s (25 pel/s) - 93 Mpel/s, 33 Mtel/s	10 MB frame b 5 MB Z buf. 8 MB texture Z	csak 3D grafika, 100 MFLOP geometria engine

gatjuk objektumainkat, sőt ha a fényforrások erősségét, számát, modelljét vagy távolságát módosítjuk, a CPU-nak újra kell számolnia a modellt. Még a Gouraud shading alapját képező diffúz reflexiók modell eredményét is a PC-nek kell a 3D chip rendelkezésére állítani. Animáció esetén ráadásul elég sűrűn. Ez a modell minden alapszínét úgy módosítja, hogy ahol a fény merőlegesen esik rá, ott a legfényesebb, ahol párhuzamosan, ott a legsötétebb. Hogy mi a legsötétebb és mi a legvilágosabb, azt a CPU-n futó szoftver dönti el. Ezekkel az RGB koordinátákkal már elboldogul a 3D chip Gouraud shaderje. A legtöbb esetben a CPU az, ami miatt a rendszer nem tudja kiaknázni a 3D chip teljes sebességét.

A táblázatban a gyengébb és az erősebb képességű chippek is megtalálhatók, amit a számadatokból könnyedén megállapíthatunk. Az NV1-es chip (aminek a DRAM-os párja az STG 2000) speciális shading technikával dolgozik: görbült felületekre is tud textúrát illeszteni. A felületet még úgy is meg lehet adni, hogy néhány általunk megadott ponton keresztülmenjen. Görbe felületek megadása így igen egyszerűvé válik. A video gyorsítás miatt egy videoclip gömbre való feszítése nem különösebb probléma.

A Yamaha chip egy klasszikus darab, ami a frame buffert Z, illetve textúrabuffernek is tudja használni, így külön memória illesztése nem szükséges. Video gyorsítást nem tartalmaz, de a beépített mikrokontrollere egy játék interfészt valósít meg.

A Trident és a Matrox chip az utóbbi által kifejlesztett WRAM megoldást kínálja. A fentiekől mind árban, mind teljesítményben elűti a Spea V7 és a Siemens chipje, illetve a Lockheed Martin terméke. Ezek csak 3D grafikát támogatnak, így egy szokványos 2D grafikus kártya mellett igen jól érzik magukat. A geometria engine a CPU-t tehermentesíti, mert koordináta-transzformációkat, és megvilágítást is képes számolni. Az LM chipje még különböző felbontású textúrákat is kezel, amit a távolság függvényében változtatni tud. Ezek a chippek már a híres Silicon Graphics gépek konkurenciáivá is válhatnak, feltéve, hogy maga az alapgép elég gyors buszrendszerrel és CPU-val rendelkezik. Példaképpen tekintsünk egy 100 MHz-es Pentium gépet PCI busszal, ami becslések szerint 100000 poligont tud transzformálni másodpercenként. 20% PCI busztranszfer, 30% zene és Wincsimunka meg egyebek mellett marad 50%, ami ugye 50000 poligon/s. Ez 25 fps esetén 2000 poligon frame-enként, ami 5 objektum, 400 darab háromszöggel. Játékokhoz ez elég, de másra?

Dr.Doktor
(is.twi.tudelft.nl)

CD-ROM újdonság!

Ha még nincs
ötleted Karácsonyra...

Music Vision Part I.

- Több mint 1200 Wave, 200 Midi, 300 Voc file
- Több mint 40 MB szinti-minta, Mod,Snd,Wrk és egyebek.
- Több száz használható zenei shareware program
- A legújabb driverek a forgalomban lévő hangkártyákhoz
- Típek, trükkök, segédletek, magyar nyelven is!
- valamint az alábbi zenei szoftverek teljes működő demói:

Band-In-a-Box, Cadenza, Midi Connects, Cubase család, Cakewalk programcsalád, Do-Re-Mix, Encore, Finale, SoundForge, Jazz-Guitarist, Midi MaxPak, Midi Quest, Midiscan, Musicator, Musicware Piano, MusicStation, Master Tracks Pro, MusicTime, Pianist, Procyon, Powerchords, Samplitude Pro, Software Audio Workshop, Presto, Turtle Beach Wave, WinJammer Pro, és még sokan mások....

Az év zenei CD-ROM-ja.

Ne hagyd ki!

Ára 1990 Ft +ÁFA

VISION-X Kft.

1118 Bp. Rahó u. 10. Tel/Fax: 209-3475

5%
kedvezmény
a PC-X olvasóknak!

ES.COM
COMPUTER KFT.

Budapest 1. 210-1145
Budapest 2. 201-8219
Budapest 3. 133-6199
Kecskemét 76/329-803
Szeged 62/318-986
Székesfehérvár 22/319-337
Miskolc 46/355-217
Pécs tel: 72/333-037,
fax: 72/322-744
Győr 96/313-404
Debrecen 52/347-745

Áraink áfa nélkül értendők!



KRESZ

Magyar nyelvű oktatóprogram Windows környezetben

Az első magyar nyelvű KRESZ oktató- és vizsgáztató program közel 1500 fotókkal és rajzokkal illusztrált tesztkérdést tartalmaz az A és B járművezetői kategóriákban. A program gyakorlás, teszt és vizsga üzemmódokban működhet, valamint lehetséges feladatlapok összeállítása is.

3.999,-

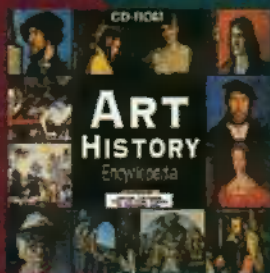


The Best of MVP

Angol nyelvű játékprogramgyűjtemény DOS környezetben

A lemez 10 válogatott játékprogramot tartalmaz az amerikai MVP Software cégtől. A teljes változatban jelen lévő játékok között találunk póker és bridzs programot, logikai és ügyességi játékokat is.

799,-



Art History

Angol nyelvű enciklopédia Windows környezetben

Képekkel gazdagon illusztrált, 800 festő adatait tartalmazó enciklopédia, amely a XIV.-től a XVIII. századig követi nyomon a gótika, a reneszánsz, a barokk, a klasszicizmus és a neoklasszicizmus korszakait.

799,-



KESZOFT Shareware 3

Magyar vagy angol nyelvű programgyűjtemény

DOS vagy Windows környezetben

A shareware programgyűjtemény legújabb része ezúttal is 1000 shareware-programot tartalmaz. A legkülönbözőbb tématerületekről válogatott DOS és Windows programok közötti eligazodást kétféle magyar nyelvű katalógusprogram segíti. A lemezen internet-melléklet is található.

1.999,-

GRAVIS



**Gravis
Ultrasound ACE
14 500 Ft+ÁFA**

**Gravis
Ultrasound
OEM
14 900 Ft+ÁFA**

**Gravis
Ultrasound MAX
23 500 Ft+ÁFA**



**Gravis
Analog Pro
Joy
5 900 Ft+ÁFA**

**Gravis
Firebird Joy
10 900 Ft+ÁFA**

CD ÍRÁS
ANYAGKÖLTSÉGGEL
2400 Ft+ÁFA

**PIXEL MULTIMÉDIA KFT.
1088 BP. RAKÓCZI ÚT 13.
TEL.: 266-6059, 118-1595**

A CD-ROM FORRÁSA



CONTROLISOFT

CD-ROM VÁSÁR

KLUBTAGSÁGI
A kereslet függvényében
változó készlet.
SZÁLLÍTÁS UTÁNVÉTEL IS!

2szeres seb. CD meghajtó: 7.600,- Ft
Hangkártya: SB16 11.600,- Ft
Áraink az ÁFA-t nem tartalmazzák.

ÉS MÉG SOK EGYÉB
MEGLÉPETÉS ÁRAKON...
A legjobb árakért hívjon most!

CONTROLISOFT
1013 Budapest I., (Tabán) Döbrentei u. 19-21.
Tel.: 215-0160, 06(20)421599, fax: 215-7392

MIXIM

Üzlet: 1085 Budapest, József krt. 38.
Tel/Fax: 210-2800
Üzlet és szervíz: 1092 Budapest,
Erkel u. 13/a. Tel: 217-8762, 217-9347,
218-5144, Fax: 218-5099
Nyitvatartás: hétfő-péntek 9-18 óra

**Közel 2.000-féle CD-programból választhat
üzletünkben. Karácsonyi ajánlatunk:**

R&M gépkonfigurációk (az ár monitort nem tartalmaz)	
486 SX-40/4MB RAM/540MB HDD ISA	70.582,- Ft
486 DX2-66/4 MB RAM/540 MB HDD VESA	84.062,- Ft
486 DX4-100/4MB RAM/540MB HDD PCI	92.892,- Ft
486 DX4-120/4MB RAM/540MB HDD PCI	94.900,- Ft
Pentium 75/8MB RAM/1GB HDD PCI	152.192,- Ft
Pentium 90/8MB RAM/1 GB HDD PCI	162.192,- Ft

3 év garancia (1 év teljeskörű, 2 év munkadíjmentes javítás)

CD drive-ok:
Sony 55 2xIDE 9.990,- Ft
Creative 2xIDE 10.990,- Ft
Acer 5xIDE 23.900,- Ft
Toshiba 4xSCSI 33.900,- Ft

Hangkártyák:
Acer SP301 16bit 6.990,- Ft
Acer SP300 16bit 7.490,- Ft
Acer DCS509 Wavetable 12.880,- Ft

Monitorok:
14" mono SVGA 12.900,- Ft
14" color SVGA 31.900,- Ft
14" color SVGA (Daewoo) 34.400,- Ft
14" color SVGA NI LR 34.900,- Ft

Áraink az általános forgalmi adót (25%) nem tartalmazzák!










**AUTOMEX
CD CENTER**
1077 Bp. Wesselényi u. 21.
Tel.: 268-0885
Fax: 267-8546

FaxInform®
számítógépes adatbázis.

Az adatbázisból, a fax készüléke nyomógombjaival lekért információt, a rendszer elküldi Önnek. Az otthonról is bővíthető adatbázis korlátozás nélkül, ingyen használható éjjel-nappal. Több száz ismertetővel, árlistával, akcióval várja Önt a FaxInform: 267-9916. Most Ön is elhelyezheti ingyenesen hirdetését. Érdeklődjön a 268-0885/16-on.

KERESSEN, HOGY KERESSENI!

A magyar multimédia kultúra népszerűsítése érdekében cégünk felvállalja a hazai fejlesztésű CD-k szponzorálását, kiadását és terjesztését.



PC Trafik Bt

1077 Bp. Wesselényi u. 21.
Tel.: 351-2351

Cégünk megvásárol minden megunt, elavult, használható és használhatatlan számítógépet, illetve alkatrészeit. Továbbá széles választékban kaphatóak üzletünkben használt számítógép alkatrészek és komplett számítógépek olcsón, garanciával! Akár teljes raktár-készletek felvásárlása készpénzért!

HASZNÁLJON KEMÉNYEBB HARDVERT!

E-mail: automex@mail.datanet.hu
Friss információk a TXT. 682. oldalán.

ASTORIA ÜZLETHÁZ
1072 Bp. Rákóczi út 4-6.
Tel.: 267-9461
Fax: 267-9463

Klubtagsági rendszer



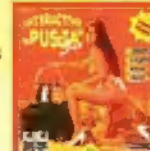
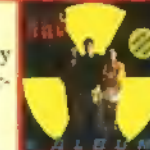


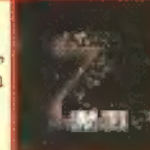
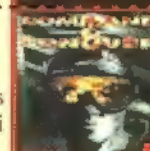


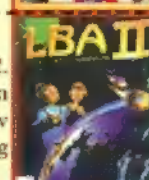

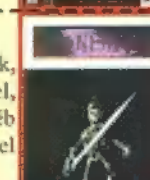
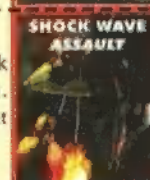
Már több mint 2000 klubtagunk élvezi az AUTOMEX klubtagság előnyeit. Ön is lehet klubtagunk, ami számos kedvezménnyel jár.
-A CD-ROM lemezek árából 20% kedvezmény adunk.
-Megunt CD-ROM lemezeit visszavásároljuk, kedvező áron beszámítjuk.
-Faxinform rendszerünkön ingyen hirdethetnek,
-BBS rendszerünkön számos kedvezményt kapnak
-Megjelenő újdonságokról folytonos tájékoztatás

BITMEX BBS.

Tel.: 267-9918

Éjjel-nappal működő hálózat, amely több gigabyte terjedelmű programot foglal magába. Tartalma havonta változik, érdemes hívni.

Kedvezményes árakkal, bizományos konstrukcióval várjuk viszonteladóinkat!

<p>6 Nyelvű EUROPA Szótár</p> <p>Az év szenzációja!</p> <ul style="list-style-type: none"> § 6 nyelv (magyar, angol, német, francia, olasz, spanyol) § 300.000 szavas szókincs § könnyen tanítható § asszociációs készség (a hibásan begépelte szavakat is fordítja) § szöveget szavanként fordít § minden gépen futtatható § WIN 95 kompatibilis <p>Hamarosan megjelenik egy kiegészítő CD:</p> <ul style="list-style-type: none"> § további 120.000 szó § angol és német kiejtés 	<p>Ebciklopédia</p> <p>A leglátványosabb hazai enciklopédia, amely 107 kedves kutyát mutat be képekkel, videofelvételekkel. A lemez angol és magyar nyelven is tartalmazza a szöveges információt, remek kikapcsolódást nyújt felnőtteknek, gyerekeknek egyaránt.</p> <ul style="list-style-type: none"> § 90.000 szavas szöveges információ § látványos kezelőfelület § minden kutyáról fotók és videofilmek § többnyelvű § bonus játékot tartalmaz 	<p>Interaktív PUSZTA Sex</p> <p>Humoros hangvételű hazai erotikus CD, amely egyedi módon mutatja be a magyar pusztát „szépségeit”, egyórányi film anyaggal, és rengeteg képpel. A lemez nyolc nyelvű. Csak 18 éven felülieknek.</p> <ul style="list-style-type: none"> § 1 órányi mókás video § 58' HiFi cigányzene § sok-sok fotó § 8 választható nyelv § 2 bonus játék § eredeti gulyás recept § WIN 95 kompatibilis 	<p>NRG</p> <p>Lendületes zene egy fiatal zenekartól, és persze ez is a PC-n.</p> <p>Barangolás az állatvilágban</p> <p>Gyönyörű színes, képes, hangos enciklopédia.</p> <p>The Need for Speed</p> <p>A legszenzációsabb autóverseny, amit csak láttak.</p>   	<p>Z</p> <p>Izgalmas stratégiai játék, próbálja ki Ön is, nem fog csalódní.</p> <p>Command & Conquer</p> <p>A DUNE 3. részének is tekinthetjük ezt a harci stratégiai játékot.</p> <p>Road Rash</p> <p>Már nem elég csak az útra figyelni, verekedni is kell, és nem akárhogyan!</p>   
<p>3D Atlas</p> <p>Domborzati térképeket tartalmazó világatlasz, sok újszerű megoldással és hasznos információval.</p> 	<p>LBA II</p> <p>Little Big Adventure 2. része. Az előző részben megismert agresszív kaland folytatódik, még több logikát igényelve.</p> 	<p>Panic in the Parc</p> <p>Interaktív filmszerű játék, rejtélyes gyilkosságokat kell nyomozni, csak magunkra számíthatunk.</p> 	<p>Stonekeep</p> <p>Egy újabb szerepjáték, melyben szörnyekkel, csontvázakkal és egyéb félelmetes lényekkel kell megküzdeni.</p> 	<p>Shock Wave Assault</p> <p>Idegen lények támadják meg a jó öreg Földet. Akadályozzuk meg őket gonosz szándékaikban. Sci-Fi rajongóknak.</p> 

MULTIMÉDIA HARDWARE

Sound Blaster IDE	14.490,-
Sound Blaster ASP oem	15.490,-
Sound Blaster Basic oem	13.990,-
Media Magic oem	9.990,-
Gravis Ultrasound Max	23.900,-
Aktív hangfal 2x40W	8.900,-
Aktív hangfal 2x4W	2.990,-
Panasonic 4x speed CD-ROM	22.800,-
Panasonic 2x speed CD-ROM	12.890,-
Samsung 4x speed CD-ROM	22.900,-

SONY CD-ÍRÓ

Műszaki paraméterek:

- 1 MB puffer
- Adatátvitel: 300 kB/sec.
- Elérési idő: 300 ms
- CD-ROM, XA, AudioCD, PhotoCD
- Caddy-s

SCSI vezérlővel, író szoftverrel, belső kivitelben
Bevezető áron most 239.900 Ft +Áfa
Egyedi konfigurációban is megvásárolható (pl. külső házban).

PD/CD-ROM

A többször írható CD technológia mely forradalmasítja a multimédiát.

Műszaki paraméterek:

- Kapacitás: 650 MB
- Adatátvitel: 870 kB/sec. (PD), 600 kB/sec (CD)
- Elérési idő: <200 ms
- CD-ROM, XA, AudioCD, PhotoCD kompatibilis

Bevezető áron most 199.000 Ft +Áfa

Kodak PCD 960
Hordozható PhotoCD
lejátszó
43.000,- Ft + Áfa

NÁLUNK MÁR KAPHATÓ!!!

Hexen
Forma-1 Grand Prix II
Grand Master Chess
Z
The Dig
Heart of Darkness
Shock Wave
Alien
The Raven Project
Entomorph
Thunderhawk II.
The Dark Eye
Swos

Multimédiás számítógép akció!!!

486DX4-100MHZ
4MB RAM
540 MB Winchester
2x sebességű CD-ROM drive
16 bites, 3D hangkártya
101 g. billentyűzet
Floppy drive
SVGA monitor
CSAK
139.900 Ft + Áfa

MÁR KAPHATÓ!!!

A CD-ROM-tár IV. száma ismét tartalmazza számos program játszható demóját, egy teljes magyar nyelvű CD-ROM katalógust és ezer más meglepetést, változatlanul bruttó 499 Ft-ért.

COMPUTER KARÁCSONY

1995. dec. 9-10.-én.
Bp. VIII. Puskin u. 4.



Egy történet arról, hogy milyen kiszolgálás van egyes hazai CD-ROM forgalmazóknál:

Tisztelt felhasználó, néhány hete Magyarországon a kisebb, nagyobb cégek üzleteiben százával bukkantunk hamisított CD-ROM lemezekre. Ezek ára általában 2000-4000 Ft-ig terjed. Vettünk olyan CD-t, amin vírus volt, amihez hiányzott az indító kód és ami egyáltalán nem volt olvasható. Miután a hibákkal visszamentünk az eladóhoz és kértünk helyette egy használható lemezt, mosolyogva annyit mondott: sajnálom (a lemezt nem cserélnék ki). Arról nem beszéltek, hogy ezek a forgalmazók sértik a szerzői jogokat. Ha Ön nem szeretne így járni, inkább megbízható cégeknél vásároljon CD-t!

MI NEM ÁRULUNK HAMIS CD-T!!!
576 kByte, Automex Kft, Mixim Kft

ITT A MULTIMÉDIA MIKULÁS!

MIKULÁS KIT

Panasonic 2x CD-ROM+
16 bites sztereo hangkártya+
1 éves klubtagság
~~29.800,- Ft + Áfa~~
helyett
18.900,- Ft + Áfa



A LEHETŐSÉGEK TÁRHÁZA

EDDIG TÖBB, MINT 30 CÉG BÍZTA RÁNK INFORMÁCIÓS RENDSZERÉT. A PROBLÉMÁKRA A LEGKÜLÖNBŐZŐBB MEGOLDÁSOK SZÜLETTEK, DE EGY KÖZÖS VONÁS MINDIG MEGMARADT: TÖREKVÉS A MINŐSÉGI TERMÉKEK ALKALMAZÁSÁRA. RENDSZERPROGRAMOK, ALKALMAZÁSOK ÉS HÁLÓZATI HARDVEREK SZÉLES VÁLASZTÉKÁT KÍNÁLJUK VISZONTELADÓINKNAK, VALAMINT KOMPLETT RENDSZEREK KIDOLGOZÁSÁT IS VÁLLALJUK. MAGAS SZINTŰ TECHNIKAI TÁMOGATÁST BIZTOSÍTUNK MINDEN VÁSÁRLÓNKNAK.

HÁLÓZATI ELEMÉK

CISCO,
NETWORTH, SONY,
XIRCOM,
CASTELLE,
MICRODYNE,
RACAL

VALUE

ADDED

DISZTRIBÚCIÓ

RENDSZERPROGRAMOK, ALKALMAZÁSOK

NOVELL, MICROSOFT,
LOTUS, SYMANTEC,
COREL, INFORMIX,
FTP, PARCPLACE,
CHEYENNE, GUPTA,
NETWORK MANAGERS

VÁRJUK VISZONTELADÓK JELENTKEZÉSÉT.



WALTON NETWORKING KFT.

1077 Budapest, Almássy tér 2. Tel.: 267-9010, 267-9006, 267-9007 Fax: 269-9011

Postacím: 1245 Budapest, Pf.: 1158

WALTON SZEGEDI IRODA

6723 Szeged, Sándor u. 1. Tel./Fax: (62) 490-424